SVERIGES FÖRSTA TV-SPELSTIDNING

SUPER PLAY

#45
NOV 1999
Pris 39 kr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAME BOY • PLAYSTATION2 • DOLPHIN • ARKAD

DONKEY KONG 64
Kungen av djungeln

TOMB RAIDER IV
Lara reser till Egypten

CURLY MONSTERS
Wipeout-teamet på egna vingar

SUPER SMASH BROS
Giganternas kamp

Final Fantasy VIII

Stor recension och unik intervju med teamet bakom vinterns största äventyr.

RECENSIONER: Soul Calibur • Jet Force Gemini • FIFA 2000 • Dino Crisis • Hybrid Heaven
Final Fantasy Anthology • Spyro 2 • Trick Style • Rayman 2 • Ready 2 Rumble • Jade Cocoon
FÖRSPEL: Gran Turismo 2 • Phantasy Star Online • Alundra 2 • Resident Evil: Gun Survivor
Pokémon Gold & Silver • International Track & Field 2 • Pac-Man World • Micro Machines 4

TIDSAM 0669-11
11
7 388066 903903

SHE WANTED A VIBRATOR

...SHE GOT A VIBRATOR!

THE ORIGINAL DUAL SHOCK CONTROLLER

Är identisk med den handkontroll som följer med din PlayStation. Utrustad med två analoga joysticks, som säkrar bästa möjliga styrning i alla riktningar. En inbyggd vibrator får dig att känna spelet i hela kroppen. Finns i 4 läckra färger.

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

PSX and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

UMNWELT

PlayStation

Odödlig kärlek

Det har pratats och skrivits mycket om allt våld som finns i TV-spel. Hur många spel som går ut på att besegra sina fiender på de mest brutala sätt. Och det går ju inte att förneka att vissa spelutvecklare gör sitt bästa för att chockera på de mest osmakliga sätt. Men samtidigt finns det spelskapare som strävar åt ett helt annat håll. De som försöker att göra spel med kärlek som tema. Spelvärldens mest kända karaktärer Mario och Link har ju faktiskt båda varsin prinsessa som de håller kär. Och hur mycket Bowser och Ganon än ställer till det har de hittills aldrig kunnat rå på det som finns mellan Mario och Peach och mellan Link och Zelda.

I Konamis *Tokimeki Memorial* ska man försöka att övertyga flickan man tycker om att gå ut tillsammans, i Natsumes *Harvest Moon 64* känns ens bondgård tom om man inte har någon att dela den med och Segas *Phantasy Star III: Generations of Doom* utvecklas till ett gripande triangeldrama när Rhys måste bestämma sig för om han vill gifta sig med Maia eller Lena.

Men Squares *Final Fantasy VIII* är det första TV-spel som har kärlek som huvudtema och verkligen kretsar kring ett förhållande mellan två personer. När Hironobu Sakaguchi pratade om att göra spelet mer realistiskt än någonting annat menade han allvar. Även om Squall Leonhart inte visar några känslor för någon i äventyrets början så förändras han när han träffar Rinoa Heartilly, och i slutet av spelet är deras förälskelse oundviklig. Och lika odödlig som Super PLAYs kärlek till TV-spel.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:

Atlantic Förlags AB

REDAKTION:

Tobias Bjarneby
Chefredaktör

Martin Johansson
Redaktör

Lovisa Lundström
Redaktionssekreterare
Korrektur

Anna Clason
Lena Laurén
Formgivare

Louise Bååth
Bildhantering

Victor Persson
Prepress

SKRIBENTER:

John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Mikael Welchbrodt
Tommy Rydling

ANSVARIG UTGIVARE:

Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:

Mikael All

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

ANNONSBOKNING:

Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:

Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 617 23 80

RIP:

Graphic Xpress

TRYCK:

Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.superplay.net

TS-kontrollerad upplaga

Final Fantasy VIII ___38

Donkey Kong 64 _____32

Curly Monsters _____32

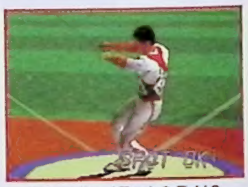
Fokus_____89

Phantasy Star Online

Samba de Amigo

Pokémon Gold & Silver

Förspel _____12



International Track & Field 2

Micro Machines 4

Pac-Man World

Resident Evil: Gun Survivor

INNEHÅLL SUPER PLAY 45

Hype ____ 8
Dreamcast gör succé i Europa • Dolphin premiärvisas i Japan • Nintendo 64 får nytt skal • *Shen Mue* försenas Svenska spel får åldersgränser

Förspel ____ 12
International Track & Field 2 • *Undercover 2025 AD* *Micro Machines 4* • *Resident Evil: Gun Survivor* *Pac-Man World* • *Team Buddies* • *Trick 'N Snowboarder* *Championship Motocross* • *Plasma Sword* • *Mini Racers* *Roadsters Trophy* • *MDK2*

Square ____ 16
Vi träffar teamet bakom *Final Fantasy VIII*.

Donkey Kong 64 ____ 20
Kungen i djungeln.

Polyphony ____ 24
Vi besöker företaget som utvecklar världens två bästa bilspel samtidigt.

Tomb Raider: The Last Revelation ____ 28
Laras sista äventyr?

Curly Monsters ____ 32
Personerna bakom *Wipeout* prövar sina nya vingar.

Fokus ____ 89
Första bilderna ur *Phantasy Star Online* • *Pokémon* i färg • *Final Fantasy*-soundtrack • *Final Fantasy*-minnen

Tävling: Nintendo 64 ____ 101
Vinn de nya modellerna.

Tävling: Mission: Impossible ____ 104
Vinn agentprylar.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Gauntlet Legends ____ 74
Hybrid Heaven ____ 72
Jet Force Gemini ____ 46
Magical Tetris Challenge ____ 87
Rayman 2: The Great Escape ____ 54
Super Smash Bros ____ 44
Worms Armageddon ____ 80

GAME BOY

Crazy Bikers ____ 85
Stranded Kids ____ 84

DREAMCAST

Hydro Thunder ____ 75
Pen Pen ____ 86
Ready 2 Rumble ____ 66
Soul Calibur ____ 42
Trick Style ____ 68
UEFA Striker ____ 76

PLAYSTATION

Demolition Racer ____ 83
Dino Crisis ____ 50
FIFA 2000 ____ 52
Final Fantasy VIII ____ 38
Final Fantasy Anthology ____ 41
Formula 1 '99 ____ 71
Hot Wheels Turbo Racing ____ 82
Jade Cocoon ____ 78
Metal Gear Solid: Special Missions ____ 56
Mission: Impossible ____ 70
Spyro 2: Gateway to Glimmer ____ 48
Star Wars: The Phantom Menace ____ 64

VARJE MÅNAD

Post ____ 6
Aktuella releaser ____ 36
Topplistor ____ 100
Tips ____ 102
Gamla nummer ____ 106
Spelguiden ____ 107
Frågor & Svar ____ 108
Nästa nummer ____ 111

Tomb Raider: The Last Revelation ____ 28

Jet Force Gemini ____ 46

Recensioner ___ 37

Soul Calibur

Super Smash Bros

Dino Crisis

FIFA 2000

Final Fantasy Anthology

Posttt

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Final Fantasy lånar av Star Wars

Är det någon mer än jag som tycker att Square har lånat en hel del idéer till sina *Final Fantasy*-spel från *Star Wars*-filmerna? Det första som slog mig var att två av piloterna i rebellernas flotta heter Biggs och Wedge, namn som återfinns på mer eller mindre kända karaktärer i både *Final Fantasy VI, VII* och *VIII*. Men det förekommer även andra, mindre uppenbara likheter. När Sister Ray-kanonen gör slut på Weapon i *Final Fantasy VII* får det mig att tänka på när Dödsstjärnan pulvriserar Alderaan i första *Star Wars*-filmen. Dessutom har Shinras tredje klass Soldiers både speciella hjälmar, exakt likadana uniformer och dåligt sikte, precis som imperiets Stormtroopers. Och kunde Square verkligen inte komma på något bättre namn på fiendeorganisationen i *Final Fantasy VI* än just Imperiet? Dessutom får den inledande sekvensen i *Final Fantasy VIII* mig att dra uppenbara paralleller med de legendariska ljussabel-kamperna. Både Squall och Seifer har samma typ av vapen, och båda får samma men efter slagsmålet.

Mig gör det dock ingenting. Det är bara kul att veta att Square inte bara gör världens bästa TV-spel, de ser på världens bästa filmer också.

Gustav Ahlman

"Den inledande sekvensen i Final Fantasy VIII får mig att dra uppenbara paralleller med de legendariska ljussabel-kamperna i Star Wars."

Coolt att avstå

Jag läste artikeln "Farligt spel" i Super PLAY 42 och tycker att den var väldigt bra. Man behöver inte skjuta eller slå ner någon för att ett spel ska vara underhållande. Titta på spel som *Super Mario 64* och *Ape Escape*, de är båda väldigt underhållande fast man inte dödar någon. Man behöver inte vara mesig bara för att man hellre spelar *Super Mario 64* än *Turok 2* utan snarare cool som kan avstå från sådana spel fast ens kompisar spelar dem.

Martin Hallgren

Nintendo förstår visst

Det här är ett svar till Lara C och Mario B som skrev en insändare i Super PLAY 42. Jag undrar uppriktigt sagt hur insatta ni egentligen är i TV-spel? För era anklagelser är falska. För det första var Hiroshi Yamauchi och Nintendo så illa tvungna att släppa en ny konsol. Det beror på konkurrensen. När Sega släppte Saturn, släppte Sony PlayStation och så blev Nintendo tvungna att släppa Nintendo 64. Nu har Sega släppt Dreamcast och Sony och Nintendo planerar PlayStation2 respektive Dolphin. Så vad Yamauchi än tycker så är han tvungen att släppa nya konsoler i samma takt som konkurrenterna, annars går Nintendo i konkurs.

Dessutom står det ju i Super PLAY att spelen till Dolphin kommer att bli mycket billiga, eftersom de kommer på DVD-skivor som Matsushita utvecklar åt Nintendo. Hur dyr Dolphin kommer att bli vet jag inte, men en sak är säker. Blir den för dyr kommer ingen att köpa den. Och då tvingas Nintendo att sänka priset, som en kompromiss mellan kunden och försäljaren. Vill ni klaga på dessa faktum, klaga på Sega som först släppte en ny konsol. Om de inte hade gjort det hade Nintendo fortsatt med Nintendo 64 mycket längre. Det kan jag garantera.

Turok

Zelda är inte så bra

Den rubriken får väl de flesta att undra vilket pucko det är som har skrivit den här insändaren. Men jag vill bara uttrycka mina åsikter om vissa delar av spelet.

För det första avskyr jag karaktärsdesignen. Byggnadsarbetarna och deras chef ser totalt nollställda ut. De springer runt i Kakariko och verkar inte vara på väg någonstans. Lika opersonliga är Mido, King Zora, samtliga Gorons, Talon, Ingo, alla på marknaden och i Kakariko, förutom hon som har några höns, Rauru, häxan vid Lake Hylia, grisen som säljer magiska bönor och killen i öknen på en flygande matta. Kanhända blev Shigeru Miyamoto lite väl lättroad efter att ha skapat *Super Mario 64*, och satt och skrattade åt karaktärerna som Jin, Sasouro och den tredje designern hade skapat. Men *Zelda* ska inte vara något fånigt, tramsigt, skrattretande spel. Det tycker i alla fall inte jag.

I *Zelda II* var Link en ung man på ungefär 15 år och behandlad med respekt. Men i *Ocarina of Time* förvandlas han till en pojke på fem år som visserligen har en allvarlig attityd, men som är extremt kort och har en fånig röst.

Musiken är heller inte lika bra som förr. Huvudmusiken är rent värdelös.

En annan sak som förtar stämningen är att karaktärerna mycket väl vet att de är med i ett TV-spel och inte existerar i verkligheten. Ett skräckexempel på detta är när det magiska och mytomspunna Deku-trädet plötsligt börjar att prata om hur C-knapparna fungerar på handkontrollen.

Z-targeting förstör spelets utmaning, eftersom man då slipper att sikta och hålla koll på motståndaren och i stort sett bara behöver hugga för att vinna över dem. Dessutom tycker jag att Link ska slåss och kämpa tappert ensam, och inte behöva en liten fe som hela tiden säger "Hello!" "Hey!" "Listen!". Och när man väl har rest i tiden, lyssnat till psykologiska Sheiks tråkiga historier och ger sig ut i den nya världen försvinner allt godis, alla hemligheter. Sheik säger ju allt man ska göra.

Nu har jag klagat färdigt och går över till det jag gillar i spelet. Dels är det den ibland så härliga känslan. När Link sitter på Epona, rider över fältet på natten och gräshopporna spelar, då är jag fast i spelet, då tar det över mitt medvetande. De flesta vapen är bra och trots att Dodongo King och Volvagia är lätta att besegra känner jag att det är en stor och farlig best jag har framför mig när jag kämpar mot någon av dem. Och striden mot Links skugga är häftig. *Ocarina of Time* går upp och ned. Ibland når det sitt absoluta bottenrekord, ibland är det häftigt, spännande och engagerande. Super PLAY gav det 100 och skrev "det bästa TV-spelet någonsin." Jag skulle ha gett det 92 och skrivit "mycket bra, men absolut inte så bra som man väntar sig." De Nintendo 64-ägare som inte har köpt spelet än skulle jag vilja råda att inte vänta sig för mycket. För så bra är *Ocarina of Time* faktiskt inte.

Taliset

TVSPELOTEKET

PlayStation · Nintendo 64 · Dreamcast · PC

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-13 56 00

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

FAX: 090-13 51 00.
E-MAIL: order@tvspeloteket.com
STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ.

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL!

(min köpesumma räntefritt 1900:-)

995:-*

Basenhet inkl demoCD, 1 st original Dualshockhandkontroll, Scartkabel

* Gäller vid vid köp av valfritt nytt spel

PlayStation Stora paketet

- 4 st hemliga spel
- 1 st 15 blocks Minneskort
- 1 st extra Dual Shock handkontroll.

2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
6 mån 399:-/mån
12 mån 181:-/mån
24 mån 87:-/mån
Aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer

NU i 7 olika färger

995:-

Basenhet inkl 1 st original handkontroll, Scartkabel

Nintendo 64 Stora paketet

- 3 st hemliga spel
- 1 st Minneskort
- 1 st x-tra handkontroll

2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
6 mån 399:-/mån
12 mån 181:-/mån
24 mån 87:-/mån
Aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer

ORDINARIE SPEL: (PlayStation)

Ring! Spyro 2 · Ring! Gran Turismo 2 · Ring! Crash Team Racing

40 Winks	Ring	Music 2000	429,00
Ape Escape	385,00	NHL 2000	449,00
Breath of Fire 3	449,00	Official Formula One Racing	469,00
Carmageddon	449,00	Point Blank 2	385,00
Civilization 2	449,00	Quake 2	449,00
Command & Conquer Retali.	449,00	R/C Stunt Copter	449,00
Crash Team Racing	385,00	Rainbow Six	Ring
Crash Bandicoot 3	429,00	Revolt	449,00
Croc 2	449,00	Ridge Racer Type 4	385,00
Dino Crisis	449,00	Shadowman	449,00
Disney's Mulan/story sta.	299,00	Silent Hill	499,00
Driver	429,00	Sledstorm	429,00
EA Sports Supercross 2000	429,00	Smash Court Tennis (AX)	385,00
Ett småkryps liv	385,00	South Park	469,00
F.A Football Manager 2000	449,00	Speed Freaks	385,00
F.A Premier League Stars	449,00	Spyro 2	Ring
Fifa 2000	449,00	Star wars: Episode 1-Ph.	449,00
Final Fantasy VIII	449,00	Street Skater	449,00
Formula 1 '99	385,00	Syphon Filter	385,00
Gran Turismo 2	Ring	Tarzan	385,00
Grand Theft Auto 2	385,00	This is Football	385,00
Hot Wheels Turbo Racing	429,00	TOCA Touring car 2	449,00
Hugo	399,00	Tomb Raider - The last Rev.	469,00
Kingsleys Adventure	385,00	Tomorrow Never Dies	429,00
Knock Out 2000	429,00	Tony hawk Skateboarding	449,00
Legacy Of Kain:Soul Reav.	449,00	Unreal	Ring
Metal Gear Solid	449,00	Warpath: Jurassic Park	429,00
Metal Gear Solid:Mission Disc	249,00	Vigilante 8: the 2nd Offence	469,00
Monkey Hero	399,00	Wipe Out 3	385,00
Moto Racer 2	449,00	V-Rally 2	449,00
Music	429,00	X-files	385,00

PLATINUM SPEL / PRISBOMBER:

Alien trilogy platinum	249,00
Big Race USA	249,00
Colin McRae Rally Platinu	249,00
Command & Conquer Platinu	249,00
Command & Conquer Red al.	249,00
Cool Boarders 2 Platinum	249,00
Crash Bandicoot Platinum	249,00
Crash Bandicoot 2 Platinu	249,00
Croc Platinum	249,00
Die Hard Trilogy platinum	249,00
Final fantasy 7 Platinum	249,00
Formula 1 '98	299,00
Future Cop: LAPD 2100	199,00
G-Police	249,00
Gran Turismo Platinum	249,00
Grand theft Auto Platinum	249,00
Herkules platinum	249,00
Jurassic park platinum	249,00
MediEvil Platinum	249,00
Mickey's Wild Adventure	249,00
Moto Racer platinum	249,00
Nagano Winter Olympics	199,00
O.D.T.	299,00
Oddworld: Abe's Exoddus	249,00
Rayman Platinum	249,00
Resident Evil 2	249,00
Resident Evil Platinum	249,00
Road Rash 3D	199,00
Soulblade Platinum	249,00
Tekken 2 Platinum	249,00
Tekken 3 Platinum	249,00
Time Crisis Platinum	249,00
Vigilante 8	199,00
Worms Platinum	249,00

ORDINARIE SPEL: (Nintendo 64)

Jet Force Gemini 589:- · Donkey Kong 64 749:- inkl MX · Super Smash Brothers 549:-

1080 Snowboarding	589,00	Quake 2	509,00
40 Winks	589,00	Rainbow Six	Ring
All Star Tennis '99	549,00	Rampage 2 Universal tour	589,00
Castlevania 64	589,00	Ready 2 Rumble Boxing	589,00
Command & Conquer 3D	589,00	Road Rash 64	589,00
Destruction Derby 64	589,00	Shadowgate 64	589,00
Donkey Kong 64+MX	749,00	Shadowman	589,00
Duke Nukem Zero Hours	589,00	South Park	589,00
Extreme G2	589,00	South Park: Chefs Luv S.	589,00
F1 World Grand Prix 2	549,00	Star Wars: Episode 1: Racer	589,00
Gauntlet Legend	589,00	The New Tetris	499,00
Hot Wheel Turbo Racing	459,00	Tonic Trouble	589,00
Jet Force Gemini	589,00	Turok: Rage Wars	589,00
Knock Out Kings 2000	459,00	Twisted Edge Snowboarding	589,00
Mario Golf	589,00	Vigilante 8: The 2nd Offence	589,00
Mario Party	529,00	Virtual pool	589,00
Micro Machines Turbo 64	589,00	World Driver Championship	589,00
Mission Impossible 3D	589,00	Worms Armageddon	589,00
NBA Jam 2000	589,00	V-Rally Edition 99	589,00
NBA Live 2000	459,00	WWF Attitude	589,00
Nhl Breakaway '99	589,00	Zelda 64	589,00

PLAYERS CHOISE:/ PRISBOMBER:

Banjo Kazooie 3D	499,00
Beetle Adventure Racing	459,00
Diddy Kong Racing	459,00
Doom 64	299,00
F1 World Grand Prix	399,00
Forsaken	299,00
Golden Eye 007	399,00
Hexen	299,00
Lylat Wars	499,00
Multi Racing Championship	299,00
NHL Breakaway '98	299,00
Olympic Hockey '98	299,00
Quake 64	299,00
Snowboard Kids	399,00
Space Station Silicon v.	299,00
Super Mario Kart 64	399,00
Top Gear Overdrive	499,00
Turok 2	499,00
Wayne Gretzky 3D Hockey	299,00
Wayne Gretzky's 3D Ho. 98	299,00
Wetrix	299,00
Vigilante 8	399,00
Wipeout 64	399,00

TILLBEHÖR: (PlayStation)

Antennkabel	159,00	Minneskort Original,15block,Olika färger !	179,00
Antennkabel original	299,00	Minneskort Standard,15block,Olika färger !	99,00
Förlängningskabel hk	99,00	Multitap Original	329,00
Gamebooster GB - PSX	469,00	Mus Original	349,00
Handkontroll ASCII Sphere	549,00	Pistol G-Con 45 Original	499,00
Handkontroll Dualshock,Original,olika färger !	329,00	Pistol Predator 2 med rumble + fotpedal	499,00
Handkontroll Dualshock,Standard,olika färger !	229,00	Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal	499,00
Handkontroll Original, olika färger !	179,00	Pistol Scorpion med rekyl	299,00
Handkontroll Resident Evil	299,00	Playstation skal, Olika färger !	399,00
Handkontroll Standard	99,00	Playstationväska	149,00
Handkontroll Standard,Trådlös	249,00	Playstationväska ny model	199,00
Linkkabel	129,00	Ratt Mad Catz med Dualshock funktion	899,00
Ljudkabel original	199,00	Reparationskit Cd skivor	249,00
Minneskort 120 block	229,00	Rgb Scartk. med G-con ad.	199,00
Minneskort 360 block	299,00		

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:
PSX-Minneskort Standard 99:-
PSX-Handkontroll Standard 99:-
N64 Minneskort Standard 89:-
Wargasm PC 199:-
Privateer 2 PC 199:-
Hellas Engelska ordjakt, PC 149:-

GAME BOY COLOR

Fr 699:-

Antz	369,00
Conker's Pocket Tales	369,00
Fifa 2000	369,00
GTA	329,00
Hollywood Pinball	329,00
Legend Of The River King	369,00
Mission Impossible	369,00
NHL 2000	369,00
Quest for Camelot	369,00
R-Type DX	329,00
Shadowgate Classic	369,00
Smurfs Nightmare	329,00
Spy Vs. Spy	329,00
Super Mario Bros DX	369,00
Tarzan	299,00
Tetris Dx	299,00
Top Gear Rally	399,00
Turok 2	399,00
Turok 2: Rage Wars	369,00
Wario Land 2	369,00
Worms Armageddon	369,00
V-Rally	329,00
Zelda colour	369,00

TILLBEHÖR: (Nintendo 64)

AC Adapter N64	299,00
Action Replay	499,00
Antennkabel, Standard	149,00
Antennkabel,Original	249,00
Converter NTSC-PAL	299,00
Förlängningskabel Hk	99,00
Gamebooster N64 - GB	499,00
Handkontroll, Standard,olika färger!	189,00
Handkontroll,Original, olika färger!	299,00
Handkontroll Ultra Racer	299,00
Handkontroll, Thrustmaster	349,00
Memory Expansion Pack,Original	329,00
Minneskort Standard	89,00
Minneskort Original	199,00
Minneskort 4X	149,00
Minneskort 32X	299,00
Ratt Mad Catz, Rumble,Pedaler	649,00
Rumble Pack Färgade	129,00
Rumble Pack Original	199,00
Rumble Pack + Minneskort	199,00
Rumblepack m. 4x m-kort	229,00
Spelguider	Ring !

Dreamcast

128-bitars basenhet (svensk) inkl modem, 1 st original handkontroll, telekabel, internet-CD, demo-CD, nätkabel

RING för bästa dagspris, mycket begränsad tillgång. Inkl modem

Sega Rally 2 549:-
Virtua Fighter 3td 549:-

ORDINARIE SPEL (Dreamcast)

Aerowings	Ring	NBA 2000	549,00	Speed Devils	499,00
Blue Stinger	Ring	NFL Blitz 2000	549,00	Tokyo Highway Challenge	Ring
Buggy Heat	549,00	NFL Quarterback Club	549,00	Toy Commander	549,00
Dynamite Cop 2	549,00	Pen Pen	549,00	Trick Style	499,00
Expendable	549,00	Powerstone	549,00	UEFA Striker	549,00
Formula 1	549,00	Psycic Force	549,00	Vigilante 8: the 2nd Offence	499,00
House of Dead 2	549,00	Ready 2 Rumble Boxing	499,00	Virtua Fighter 3tb	549,00
House of Dead 2 + pistol	749,00	Red Dog	549,00	Virtua Striker	549,00
Hydro Thunder	499,00	Sega Rally 2	549,00	Worldwide Soccer	549,00
Incoming	549,00	Snow Surfers	549,00	WWF Attitude	549,00
Monaco GP 2	499,00	Sonic Adventure	549,00		
Mortal Kombat Gold	499,00	Soul Caliber	549,00		

TILLBEHÖR: (Dreamcast)

Antennkabel Original	299,00
Arcade Stick Original	599,00
Handkontroll Original	329,00
Ratt Original	799,00
Tangentbord Original	Ring
Vibration pack original	279,00
VMU Minneskort Original	329,00

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: WEB-BUTIK: www.tvspeloteket.com

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

☐ Ja Tack, jag beställer:

☐ Stora Playstation paketet á 1995:-

☐ Stora Nintendo 64 paketet á 1995:-

☐ Enligt följande lista:

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		

☐ Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad: .... (välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

PERSON-NR TELEFON

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

SuperPLAY10-99

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoler. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.

Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN - INGEN AVIAVGIFT. DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN - 23:-/MÅN AVIAVGIFT. DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN - 45:-/MÅN AVIAVGIFT. DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priset, eventuella rabatter går ej att kombinera.

HYPE

DREAMCASTS DRÖMSIFFROR

Den 14 oktober släpptes Dreamcast äntligen i Europa. Och försäljningen gick bättre än väntat. För bra till och med. Efterfrågan var så stor att inte ens alla som hade förhandsbokat fick en maskin.

– Det var rensat i butikerna redan efter första veckan, säger Roger Jönsson på leksaksföretaget Brio som sköter den svenska distributionen av Segas konsol. Vi skulle kunna sälja 4-5 gånger så många maskiner som vi får från Sega, tillägger han.

Segas produktionskapacitet räcker alltså inte riktigt hela vägen. De första tre försäljningsdagarna sålde Dreamcast i 38 000 exemplar i Storbritannien, jämfört med PlayStations 6 600 sålda maskiner den första veckan när Sony släppte den 1995.

De fantastiska försäljningssiffrorna är inte bara oväntade. De kommer förmodligen även att hamna i Guinness Rekordbok. Dreamcast har nämligen slagit försäljningsrekord när det gäller TV-spelskonsoler. Det första dygnet såldes maskinen i 100 000 exemplar i Europa. Vissa återförsäljare i bland annat London, Dublin, Paris, Madrid och Stuttgart hade sina butiker öppna från midnatt den 13 oktober. Och det var tusentals ivriga köpare som köade för att bli bland de första ägarna av maskinen och spelen som släpptes samtidigt.

Hittills har det i Sverige sålts tre spel per maskin. De fem populäraste titlarna är i rangordningen *Sonic Adventure* som har sålt bäst och sedan *Sega Rally 2*, *Virtua Fighter 3tb*, *Ready 2 Rumble* och *Power Stone*.

Andra veckan i november kommer Sega att skeppa en ny laddning maskiner till Sverige. Och innan månaden är slut kommer 700 000 maskiner att ha lämnat Dreamcast-fabriken och skickats ut i Europa. För Sega har planer på att sälja en miljon Dreamcast-konsoler innan september nästa år.

– Industrin har aldrig tidigare skådat en sådan entusiasm inför en ny spelkonsol, säger Segas Europachef JF Cecillon. Jag är glad att våra europeiska kunder har ett så starkt förtroende för oss. Nu har Sega satt upp nya försäljningsmål som de kommer att avslöja längre fram. Enmiljonsstrecket kommer att nås under nästa år.

– Någon gång mellan maj och september, påstår Cecillon. Och vi kommer att slå det.

LL

DOLPHINS PREMIÄR

Exakt när Dolphin kommer att släppas verkar inte ens Nintendo veta. Fjärde kvartalet år 2000 är det mål man strävar efter, men någon premiärvisning kommer det inte att bli förrän i augusti, då konsolen och de första spelen kommer att finnas på plats på Space World-mässan i Tokyo. Specialdesignade grafikchip från NEC är redan beställda för 6 miljarder kronor och rent tekniskt hävdar Nintendo att de ska hinna i tid. Men som vanligt hänger mycket på Shigeru Miyamoto och hans enorma EAD-team som naturligtvis ska producera den nya konsolens flaggskepp.

– Med Dolphin kan vi plocka upp fyra handkontroller, dela upp skärmen i fyra rutor och spela fyra helt olika spel. Så kraftfull är vår nya huvudprocessor, avslöjade han nyligen för japanska Dengeki Magazine, men erkände samtidigt att han inte är säker på att han kommer att kunna hålla den deadline som krävs. Enbart på grund av den extrema ambitionsnivå som hans team har.

– Meningen med ny hårdvara är att kunna göra saker som inte har varit möjliga tidigare, säger han.

Precis det bevisade han att Nintendo 64 kunde. Fast ett helt år senare än vad Nintendo hade lovat. ***TB***

KEJSARENS NYA KLÄDER

Det ser alltså ut som att vi får vänta ett bra tag på Nintendos kommande konsol Dolphin. Men för att folk inte ska tröttna på Nintendo 64 under tiden får konsolen nu nya skal. Maskinens inre kommer att förbli detsamma, men som variation till den svarta lådan kommer nu sex andra utsidor. Den nymålade versionen kommer att finnas i genomskinlig lila, blå, grön, orange, röd och svart. Den 25 november byter konsolen om. *LL*

HYPE

Namco får barn

Det japanska spelföretaget Namco utannonserade nyligen att de nu startar sitt första dotterbolag, Monolith Soft. Företaget grundas i första hand för att Namco ska kunna utöka sin mjukvaruutgivning och de har själva investerat drygt två miljoner kronor i projektet.

Två tidigare Square-anställda, Hirohide Sugiyama och Tetsuya Takahashi kommer att driva företaget tillsammans med folk från Namco. Ytterligare ett 60-tal personer kommer att anställas längre fram.

Monolith Softs första projekt är att utveckla en ny RPG-serie till PlayStation2. *LL*

Skakande nyheter

Den stora jordbävningen som nyligen skakade Taiwan har fått konsekvenser även i spelbranschen. Sonic Teams Naomi-titel *Samba de Amigo* som skulle ha nått arkadhallarna under hösten kommer att bli senarelagt eftersom spelets speciella sensor tillverkas i just Taiwan.

Även den nya service som i Japan skulle göra det möjligt för spelare att i spelaffärer ladda ned Game Boy-spel på tomma kassetter för att få titlarna lite billigare, kommer att skjutas på framtiden. Anledningen är att de tomma kassetterna produceras i den jordbävningsdrabbade staden. *LL*

Samla på Chocobo

För alla som gillar den lilla gula Chocobo-fågeln kom Square nyligen med ett glädjande besked. Nämligen att de åtminstone i Japan kommer att släppa en Chocobo-samling till PlayStation. Kollektionen kommer att bestå av tre spel; *Chocobo Racing*, *Chocobo Stallion* och den nya titeln *Chocobo Dice* som är ett brädspel liknande Monopol.

Chocobo Collection kommer att släppas i hemlandet den 22 december och kosta cirka 550 kronor. Om man bara vill köpa *Chocobo Stallion*, så släpps det samma dag. *LL*

Ond bråd död

För vissa är namn som Sam Raimi, Robert Tapert och Bruce Campbell starkt förknippade med hårdkokta skräckfilmer. För andra är det helt okända typer. Men säger man *Evil Dead* vet de flesta vad det handlar om. ▶

HYPE

Inte sena att inse potentialerna har THQ raggat upp de tre för att skapa ett spel som går i filmseriens fotspår. Det nya PlayStation-spelet som redan ligger under produktion, går under namnet *Ashes 2 Ashes* och utspelar sig åtta år efter den sista filmen *Evil Dead: Army of Darkness*. För utvecklingen ansvarar Heavy Iron Studios som under åren främst gjort sig kända i Hollywood för specialeffekterna i *Appollo 13*, *True Lies* och *Titanic*. Delar av teamet var också med och skapade Squares *Parasite Eve*. *MJ*

Castlevania byter namn

Den inofficiella uppföljaren på Nintendo 64-titeln *Castlevania* skulle från början döpas till *Castlevania: Special Edition*. Men nu har spelets föräldrar ändrat sig och vill byta namn. *Castlevania* i förnamn och *Legacy of Darkness* i efternamn blir den nya benämningen på spelet. Kanske lite mer fantasifullt än det något simpla "specialupplaga".

Förhandsinformationen om spelet skvallrar om att en av de nya karaktärerna är en riddare vid namn Henry, som ska rädda sex barn på sex olika banor, under sju dagar. *LL*

Indiana Jones ställer in

LucasArts-titeln *Indiana Jones and the Infernal Machine* kommer inte till PlayStation som tidigare sagts. Utvecklingsteamet jobbar dock vidare med PC-versionen av spelet men kan inte kommentera om det kommer att släppas till någon annan konsol. Tills vidare får väl Indiana Jones-fantaster hyra ett gäng av filmerna i närmaste videobutik. *LL*

Bättre sent än aldrig

De som har ägt en Commodore 64 har förmodligen kommit i kontakt med *International Karate* och *Last Ninja*. Odödliga klassiker med odödliga namn. Skaparna Studio 3 blev dock aldrig lika kända som sina spel, och under en längre tid har de legat i dvala. Fram tills nu. I januari släpps *International Karate* till Game Boy Color och lagom till nästa julhandel släpps *Last Ninja Return* till PlayStation2.

Välkomna tillbaka Studio 3!

MJ

11 ÅR BARNFÖRBJUDNA SPEL

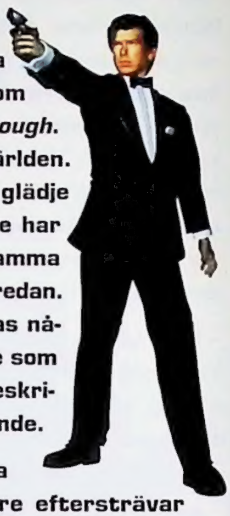
Sveriges branschförening för multimedia, dator- och TV-spel, MDTS, har nu bestämt sig för att göra vad de kan för att hindra barn från att spela våldsspel. Deras beslut bygger på att införa en gemensam åldersmärkning av spelprodukter. EU har nämligen rekommenderat självreglering framför lagstiftning till skydd för barn och ungdomar.

Åldersmärkningen kommer att inledas redan i samband med årets julhandel, och fungera i tre steg. Spelen kommer att vara märkta med 11, 15 respektive 18 år och märkningen kommer förhoppningsvis att innebära att spel med våldsinslag inte säljs till åldersgrupper för vilka de inte är lämpliga.

Det blir speldistributörerna själva som får stå för märkningen och bedömningen av vilken ålderskategori som spelet ska hamna i. Medlemmar i MDTS kommer inte att sätta en lägre gräns än ELSPA, de europeiska programvaruföretagens organisation, rekommenderar.

MDTS hoppas att föräldrar och handlare får stöd i att inte tillhandahålla spel till fel åldersgrupp när de ser den väl synliga gulsvarta varningsmärkningen på spelkartongernas framsidor. *LL*

BIODUKEN RÄCKER INTE TILL FÖR BOND



James Bond nöjer sig som vanligt inte med att spela huvudrollen i senaste filmen om sig själv, *The World is Not Enough*. Han vill även synas i konsolvärlden. Och till alla Bond-fans stora glädje har Eurocom nu avslöjat att de har arbetat med spelet som har samma namn som filmen, i över ett år redan. Bond-spelet kommer att släppas någon gång under nästa år och de som redan har sett spelmotorn beskriver den som extremt imponerande.

Spelet kommer inte att likna *Tomorrow Never Dies*. Snarare eftersträvar Eurocom att skapa ett tredimensionellt shoot 'em up i samma anda som Rares hyllade *Goldeneye 007*. Både spelkontrollen, siktet och fyrspelarmöjligheten kommer att inspireras av det tidigare spelet i serien. Dessutom kommer alla Bonds sinnrika hjälpmedel från den nya filmen att vara stämningshöjande inslag i spelet. *LL*

EN KOMPLICERAD VÄRLD

Sega klarar inte av att skapa den invecklade värld som spelet *Shen Mue* skulle ha öppnat för Dreamcast-ägare i oktober i år. Det innebär att det storslagna äventyret med hundratals karaktärer att kontrollera och med möjlighet att förändra väderförhållanden i kanske inte kommer förrän nästa vår, och då riskerar att hamna i skymundan av den japanska releasen av PlayStation2 .

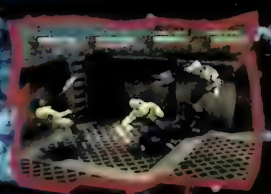
Anledningen till förseningen sägs vara att Sega dels arbetar med att ta bort buggar i spelet och dels finslipar vissa av spelets inslag.

Det finns dock källor som hävdar att spelet kommer att finnas i den japanska handeln redan till jul. Ryktet säger nämligen att Yu Suzukis team jobbar dygnet runt för att bli färdiga. Men Sega har ännu inte gjort något officiellt uttalande, så tills vidare är det våren 2000 som blir spelets födelsedag. *LL*

FEATURING: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

ASSAULT YOUR SENSES

HEAR THE BEATS
SEE THE SHAOLIN
FEEL THE HEAT
SMELL THE FEAR
TASTE THE PAIN



Face up to three opponents as you go head-to-head in over-the-top, arena-based martial arts brawls.

Master the attacks and weapons of all nine Wu-Tang members, such as GZA's deadly Overhead Smash.

Dominate with moves like Masta Killa's Death Blow and be rewarded with cinematic fatality sequences.

WU-TANG
TASTE THE PAIN

ACTIVISION.

Wu-Tang: Taste The Pain is a trademark of Queen Ruby Holdings, Inc. © 1999 Activision, Inc.
Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console.
PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PARADOX QUEEN RUBY HOLDINGS PlayStation 18

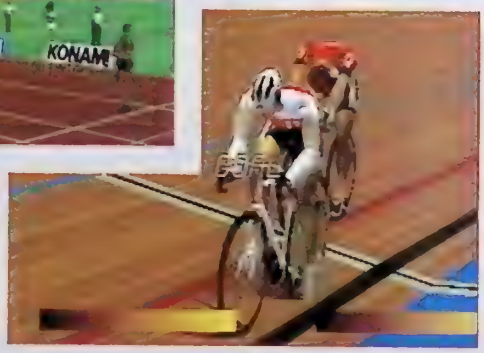
Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60, Fax 08-736 47 71, www.multimedia.bonnier.se

FÖRSPEL

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Sport

International Track & Field 2

När man ser friidrott på TV blir man alltid så sugen på att vara med själv. Nu finns första hjälpen i form av del två i *International Track & Field*-serien.



Det är inte bara riktiga friidrottare som drar på sig skador. När det är VM i *Track & Field* hemma i vardagsrummet slutar det ofta med både huvudvärk, ömma tummar, vrickade handleder och svidande ögon. Att vinna här är lika viktigt som på den riktiga röda tartanmattan. Och att förlora är lika hårt.

Track & Field-konceptet bygger på att man ska försöka att bli den bästa idrottsmannen i alla grenar. Det finns vissa förutbestämda resultat som man måste uppnå för att få gå vidare. Men i övrigt är det bara att ge järnet. Och övning ger färdighet. Man spelar mot upp till fyra andra spelare, och målet är att ta guld i alla grenar.

Spelet bygger inte längre bara på knapptryckande, även om det fortfarande är ett inslag som förekommer ofta. Konami har också försökt att lägga mer vikt vid reflexer och timing. Ibland måste man även spela taktiskt för att vinna över motståndarna. De nya grenarna som har adderats till spelet är tyngdlyftning, cykling, gymnastik, kanot och trampolin. Men de gamla favoriterna 100 meter löpning, längdhopp, simning, spjutkastning, medeldistanslöpning, stavhopp och slägga finns kvar.

Grafiskt sett har både atleter och arenor förbättrats och ser mer realistiska ut än någonsin. Spelar man riktigt bra kan man också få tillgång till dolda karaktärer från det gamla spelet. Tyvärr är det dock inga personligheter som är hämtade från verkligheten. Men Konami tycker att det är spelbarheten som är det viktigaste inslaget i uppföljaren till *International Track & Field* som kom till PlayStation för tre år sedan. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Pulse Interactive
SPELTYP — Äventyr

Undercover 2025 AD

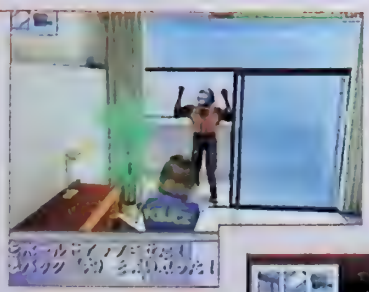
Hur låter en kombination mellan *Parasite Eve* och *Metal Gear Solid* för dig? Om det verkar bra ska du hålla utkik efter framtidsäventyret *Undercover 2025 AD*.

Precis som i *Parasite Eve* är det en kvinna som har huvudrollen i *Undercover 2025 AD*. Och spelet utspelar sig i en modern miljö, ett framtida Tokyo. Kei Samejima heter den kvinnliga polisen som ska undersöka en rad mystiska fall i den här titeln vars historia bygger på en känd japansk novell.

Spelet tar sin början i ett futuristiskt hotellområde där skyskraporna står tätt och fortsätter sedan till en strand och en nivå som heter Water Town, som utspelar sig i ett hamnområde fullt av kasinon. Alla miljöer ska vara så detaljerade grafiskt att det ska vara möjligt att urskilja saker som graffittimålningar på väggar, skylttexter och skyltfönster i affärer. Och spelutvecklarna utlovar stor rörelsefrihet för spelaren när man tar sig genom nivåerna och försöker att utföra olika uppdrag som ska avslöja den organiserade brottsligheten som försiggår i Tokyo.

Man behöver inte gå till fots hela tiden. En bil, en helikopter och en motorbåt tar en dit man vill extra snabbt.

Det har tagit fyra år att utveckla det här spelet. Men med snygg grafik, karaktärsdesignen är gjord av mangakonstnären Kenichi Kutsugi, och relativt enkel spelkontroll hoppas Sega att spelet ska locka lite mer ovana spelare att köpa deras Dreamcast. *LL*



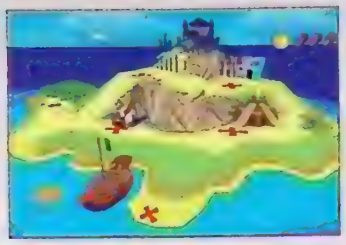
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Codemasters
UTVECKLARE — Codemasters
SPELTYP — Racing

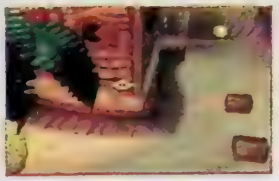
Micro Machines 4

Codemasters har tröttnat på mikroskopbilarna och ersatt dem med galna minimänniskor istället. Men som vanligt utspelar spelet sig hemma i köket och på andra vardagliga platser sedda ur ett ovanligt perspektiv.

Brödrosten är större än Empire State Building och vägbanan är uppritad med Tipp-Ex. Det är ungefär som vanligt i *Micro Machines* med andra ord. Förutom att man inte styr bilar längre förstås. I *Micro Machines 4* är det så kallade Maniacs som springer på banorna, i samma hastighet som de små fordonen gjorde i de tidigare spelen. Karaktärerna är resultatet av en Doktor Minimisers genetiska experiment som syftar till att skapa den ultimata livsformen. I ett försök att göra sitt framavlade småfolk tävlingsinriktat har doktorn konstruerat racingbanor i hela sitt hem. Tävlingar ska leda till att de svagaste kallsinnigt sorteras bort. För med en liten armé av bara de starka kan han ta över världen.

Micro Machines 4 är helt tredimensionellt och bygger på en ny spelmotor. Men banorna är sig lika. Precis som tidigare ska man gira mellan mjölkpaket och flingor på frukostbordet, samt hoppa över suddgummin och pennvässare på skrivbordet. Man kan också kasta objekt och använda vapen för att få ett försprång mot sina motståndare. Någon gång omkring årsskiftet är *Micro Machines* tillbaka. *LL*





FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Namco
SPELTYP — Plattform

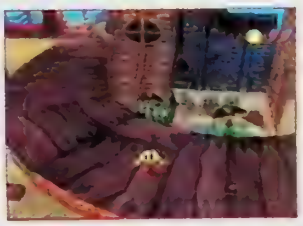
Pac-Man World

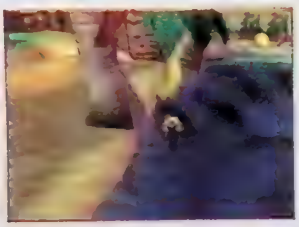
Världens första TV-spelskaraktär Pac-Man gör comeback efter 20 år. Och i *Pac-Man World* kommer man att kunna spela både det klassiska arkadspelet och en ny version.

Karaktären som kom till när Namco-anställde Toru Iwatani åt pizza, är tillbaka i tredimensionell form. Den videokex-mumsande Pac-Man får nu ett eget plattformsäventyr på PlayStation. Och det är väl inte mer än rätt. Världens första TV-spelskaraktär fyller ju faktiskt 20 år nästa år.

På över 30 polygonuppbyggda banor som utspelar sig på sex nivåer i allt från yttre rymden och herrgårdar till nöjesfält och fabriker tar sig Pac-Man fram genom att springa, hoppa, simma och äta.

Och nostalgiker behöver inte oroa sig. Det klassiska arkadspelet kommer att medfölja så man kommer också att kunna få sitt lystmäte på spökjakt i 2D-labyrinter. Men det är inte bara spökena Inky, Pinky, Blinky och Clyde och alla medlemmar i Pac-Man-familjen som figurerar i spelet. En hel del nya filurer kommer också att dyka upp. *LL*





FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Shoot 'em up

Resident Evil: Gun Survivor

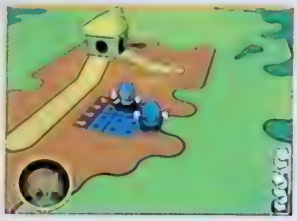
Bland de få riktigt stora nyheterna på Tokyo Game Show fanns Capcoms nya ljuspistolspel, som ger en skrämmande bild av vart genren är på väg.

Med samma typiska *Resident Evil*-gränssnitt och med samma typ av karaktärsdesign har Capcom på mycket kort tid kokat ihop ett ljuspistolsäventyr som inte är helt olikt Segas *House of the Dead*. Till skillnad från de andra spelen i *Resident Evil*-serien är *Gun Survivor* helt tredimensionellt. Skarp grafik och dunkla bakgrunder blandas i ett välkomponerat spel som på sikt kan bli det mest genomarbetade ljuspistolspelet någonsin till PlayStation. För det är ju så att förutom *Time Crisis* har det inte uppstått några stjärnskott i den här shoot 'em up-genren. Ett faktum som Capcom försöker att ändra på, främst med tung action, men även med ett helt nytt sätt att använda ljuspistolen på.

Gun Survivor var på Tokyo Game Show enbart spelbart för en person åt gången, och vi kan bara hoppas på att Capcom justerar det och gör det till en riktigt värdig konkurrent till Dreamcast-versionen av *House of the Dead 2*. För fler spel i den kategorin behövs verkligen. *MJ*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Psygnosis
SPELTYP — Action

Team Buddies



Vid en första anblick kanske slagskämparna i *Team Buddies* ser gulliga ut. Men det här är ett spel som bygger på action och våld.

På 8 nivåer, 32 arenor och i sammanlagt 64 uppdrag ska man bråka allt vad man kan i Psygnosis-utvecklade titeln *Team Buddies*, tidigare känd som *Leggit*, som släpps till PlayStation i februari nästa år.

I spelet kan man använda alla möjliga karaktärer med olika tekniker. Det finns bland annat karateexperter, medicinmän, cyborger och buddies med superkrafter. Man spelar med karaktärerna i lag, och kan byta slagskämpe under spelets gång. Målet är att segra genom att förstöra motståndarens baser med hjälp av allehanda vapen och fordon. Men det är inte det lättaste, för fienden är också rustad till tänderna och ute efter att bli herre på täppan.

Grafiken är seriebetonad i spelet där alla är ute efter att slåss så mycket som möjligt. Och det är möjligt att spela *Team Buddies* fyra personer samtidigt med delad skärm. *LL*

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Looking Glass
SPELTYP — Racing

Mini Racers

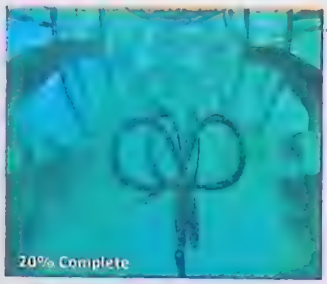
Det finns de som vill göra så realistiska bilsimulatorer som möjligt. Och så finns det de som föredrar att utveckla gulliga minispel med pyttebilar. *Mini Racers* är ett spel ur den senare kategorin.

I *Mini Racers* ska spelaren köra radiostyrda bilar och andra fordon i tändsticksaskstorlek. Och tävlingarna bygger på åtta snabba varv runt olika banor som blir svårare och svårare ju längre man spelar. I början är de ganska raka, men snart blir de kurvigare och mer svårkörda och det dyker upp hinder och störande fiender. Spelet är kompatibelt med Rumble Pak, så trots att det är leksaker man kör så får man in den rätta känslan. Man får också välja kameraperspektivet själv, det går exempelvis att se banorna ut fågelsynvinkel för att få lite mer överblick över banorna.

Hittills har flerspelarvarianten sett lite långsam ut. Men om Looking Glass hinner justera den lite kommer det att bli möjligt att ha riktigt roligt när man spelar två till fyra personer samtidigt med delad skärm. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Interplay
UTVECKLARE — BioWare
SPELTYP — Äventyr

MDK2

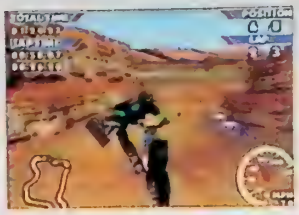


Nu kommer en uppföljare på rysliga thrillerspelet *MDK*. Och den utlovar dramatik, avancerad grafik och indragande story precis som sin föregångare.

MDK2 bygger på samma motor som spelet *Omen* och utvecklarna har ansträngt sig för att skapa ett spännande och läskigt äventyr för en ensam spelare.

Handlingen utspelar sig än en gång i en mörk och underlig värld, och styrs av den excentriska Dr Hawkins, Kurt Hectic och Max, en robothund. De ska tillsammans ta sig genom nio tredimensionella världar med filmkaraktär som utvecklarna har gjort sitt yttersta för att göra beroendeframkallande.

För att spelet ska bli så realistiskt som möjligt har BioWare utvecklat artificiell intelligens och ljussättning så långt det är möjligt. Variationen består i att man kan välja vilken karaktär med vilka vapen man vill använda för att slå tillbaka mot de aliens som har invaderat jorden. *LL*



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — THQ
UTVECKLARE — Funcom
SPELTYP — Racing

Championship Motocross

Drömmer du om att få spruta lera på en motocrossbana men är för pedantisk för att stå ut med all smuts? Då har din chans kommit nu.

Funcom som senast skapade racingspelet *Speed Freaks* går nu vidare till ett koncept på två hjul. *Championship Motocross* är ett motorcykelspel i den allra lerigaste och smutsigaste genren. Det består av tolv motocrossbanor varav de flesta är utomhus men två är stadiumbanor. Och för att leran ska bli så kladdig som möjligt får vädret göra sitt till. Regn, snö, slask och dimma gör racingupplevelsen precis så äcklig som den är i verkligheten. Och förhoppningsvis så kul.

Funcom har skapat någonting som de kallar för RMD, Real Motocross Dynamics, som ska göra att motorcyklarna kontrolleras precis som i realiteten. Men som dessvärre också gör att de låter som på riktigt. *LL*

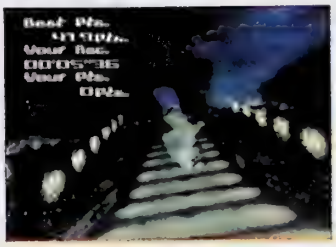
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Titus
UTVECKLARE — Titus
SPELTYP — Racing

Roadsters Trophy

Nu gör Titus sitt andra bilspel till Nintendo 64. Och de har använt alla godbitar från *Automobili Lamborghini* och tagit bort allt det som var dåligt i det spelet. Snart får vi se resultatet.

Titus har använt samma 3D-motor som i sitt tidigare bilspel, fast de har uppgraderat den lite. Dessutom har de lagt till 30 original-bilar, varav hela 8 stycken kan synas på skärmen samtidigt utan att spelet förlorar alltför mycket i fart. Titus mål har varit att göra ett spel som får spelaren att känna det som att man susar genom Europa utan att behöva tänka på hastighetsbegränsningar.

Trots att det inte finns några riktiga licensierade bilar i *Roadsters Trophy* så kan den bilintresserade känna igen de verkliga förebilderna till spelets fyrhjuliga skapelser. Titus visar också att de har lagt ner stor möda på att göra körningen så verklighetstrogen som möjligt. På tio banor med olika väderförhållanden och natt- och dagsljus får man i *Roadsters Trophy* uppleva sann körglädje. *LL*



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Virgin
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Sport

Trick 'N Snowboarder

Lagom till vintern kommer ett Capcom-utvecklat snowboardspel till butikshyllorna. Och i *Trick 'N Snowboarder* kommer man att kunna spela med karaktärer från *Resident Evil 2*.

Det annorlunda sportspelet består av fyra nivåer och sammanlagt tio internationella banor, och de som känner igen det har antagligen spelat den japanska titeln *Tricky Sliders*, som *Trick 'N Snowboarder* är en direktöversättning av.

Det kommer att finnas en mängd olika brädor att använda när man ger sig ut i halfpipen eller någon av de andra banorna. Det finns även gömda banor och karaktärer. När man har åkt tillräckligt bra får man som en liten överraskning tillgång till en hemlig kod som ger en möjlighet att spela med Leon, Claire och en zombie-polis från *Resident Evil 2*. Kanske inte de första karaktärerna man tänker på i snowboardsammanhang. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Virgin
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Beat 'em up

Plasma Sword

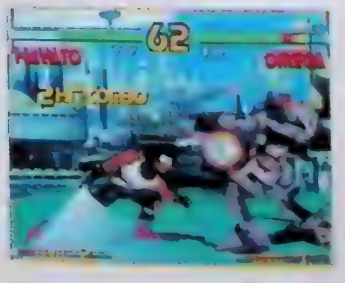
***Star Gladiator* får en uppföljare. Och det är tänkt att *Plasma Sword* ska bli en orgie i fyrverkerier och slagsmål.**

Capcoms allra första tredimensionella beat 'em up-spel var banbrytande vad gällde val av karaktärer, ljussättning och bakgrunder när det kom. Det blev så populärt att det fick en arkad-uppföljare som nu håller på att konverteras till Dreamcast.

Och det ser inte ut som att de satsar mindre den här gången. Tvärtom. Bakgrunderna är flashiga och ljudeffekterna galna. Och de hela 22 nya karaktärerna är lika vilda som tidigare.

Som spelare använder man ett plasmabaserat vapensystem med lasergevär, svärd och projektiler som orsakar enorma explosioner i regnbågens alla färger.

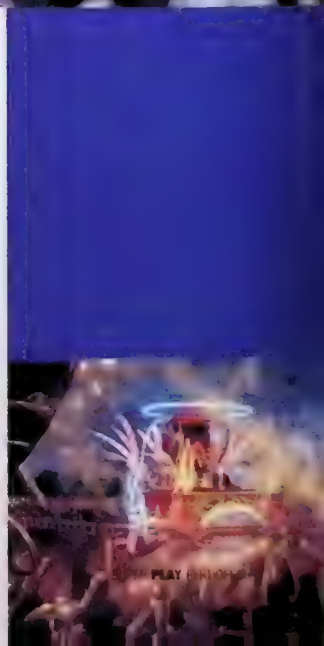
Utöver singel- och versus-spel innehåller *Plasma Sword* en typ av lagspel som går ut på att man kan spela i team med fem slagskämpar i varje. Värt att nämna är också att spelet för hemmabruk faktiskt ser bättre ut än arkadversionen. *LL*



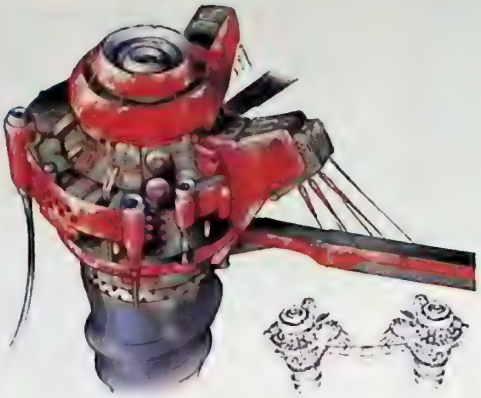
Skapelsen

1987 var året då Square släppte *Final Fantasy*. Tolv år senare släpps *Final Fantasy VIII*. Visuellt är de två spelen olika som natt och dag men spelmässigt har inte mycket hänt. Grunden och arvet från *Final Fantasy* lever kvar, och kommer att fortsätta att göra det i decennier.

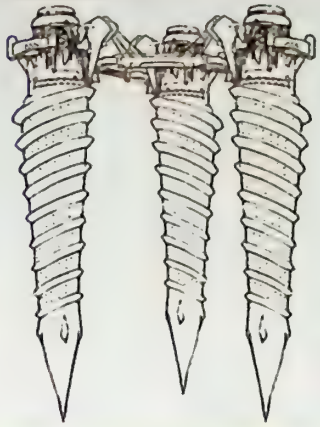
Text & foto: Martin Johansson



砂漠刑務所 設定画



3つの塔で構成されている。外部からの光景や、囚人の脱獄を阻止するため
上だんは砂漠の下に潜っている。塔の下部は潜るためのドリルであると同時に、
らせん状の牢獄になっている。



上から

Från en detaljerad skiss till avancerad tredimensionell grafik är ett stort steg. Tetsuya Nomura och hans designerteam har lagt ner enormt mycket möda för att skapa en realistisk fantasivärld.

Tomoyuki Takechi är Squares nya VD. Han tillträde 1996, samma år som företaget börsintroducerades. Tidigare har Tomoyuki Takechi arbetat flera år på Shikoku Bank och delvis varit ansvarig för Squares finansiella operationer. Som person ger han sken av att vara livsfarligt kompetent med sina retoriska tal och sin smygande karisma. Och när jag träffar honom på Squares huvudkontor Arco Tower i Tokyo är han inte sen att avslöja både hemligheter och försäljningsrekord.

– I februari det här året släppte vi *Final Fantasy VIII* i Japan. Vi hoppas på att sälja runt 6 miljoner exemplar av spelet innan årets slut.

Square och Tomoyuki Takechi hoppas på att få bättre fotfäste i Europa. Deras policy är att det bara är *Final Fantasy VIII* som kan bygga den grund som företaget behöver för att nagla sig fast på världens tredje största spelmarknad.

– *Final Fantasy VII* marknadsfördes och distribuerades av Sony Computer Entertainment, nu har vi Square Europe som kommer att sköta en större del av det arbetet. Men det blir fortfarande Sony som sköter distributionen.

Vad gäller framtiden och vad den förtäljer har Tomoyuki Takechi inga som helst hämningar. Han bryr sig inte nämnvärt när PR-folket runt omkring oss tar sig för huvudena när han avslöjar saker och ting som inte ska presenteras förrän på Squares millennieshow den 23 november.

– Förutom *The Bouncer* har vi sju stycken PlayStation2-spel under produktion, inklusive ett nytt *Final Fantasy*-spel.

***Final Fantasy VIII* representerar en ny evolution inom spelgenren, främst vad gäller den icke-traditionella karaktärsdesignen. Hur kommer den nya hårdvaran att påverka karaktärsdesignen i framtiden?**

– Vad gäller PlayStation2 och vad som går att presentera på den är det ett naturligt steg att närma sig mer verkliga proportioner. Det är framtiden. Spel och film rör sig mot samma mål, och de kommer båda att integreras. Vad jag menar är att PlayStation2 är ett instrument som är kapabelt att förmedla känslor som ilska och lycka. Man kommer att kunna uppfatta sådant och det kommer att få spelaren att leva sig in i spelet på ett helt nytt sätt. Spelaren kommer att delta i någonting som liknar en film, fast det är ett spel så verklighetstroget att gränserna har suddats ut.

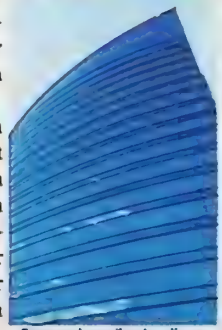
"Det som alla Final Fantasy-spelen har gemensamt är att de förmedlar mänskliga känslor, som lycka, sorg och vrede. Det kanaliseras via spelets karaktärer och är den fundamentala grunden."

– KENZUSHIGA NOJIMA

Hur går det då med Squares riktiga film som är under utveckling?

– Filmen är fortfarande under produktion och huvudarbetet sker på vårt huvudkontor i Honolulu. Premiären kommer att bli år 2001 och distributionen kommer att skötas av Columbia Pictures som är ett dotterbolag till Sony. Filmen kommer att vara självständig och inte ha någonting gemensamt med spelen och vice versa.

Efter det korta samtalet med Tomoyuki Takechi forslas jag vidare genom Arco Towers gigantiska korridorer mot ett möte med Japans kanske hetaste spelpersonligheter. Det är fyra individer som har haft huvudansvaret för produktionen av *Final Fantasy VIII* och under sig har de haft en armé på 180 personer som har spenderat dryga 225 miljoner kronor. Vilket ändå är mindre än vad som krävdes för *Final Fantasy VII*.



Squares huvudkontror ligger i den futuristiska skyskrapan Arco Tower. Det är här på de översta våningarna som *Final Fantasy VII* och *Final Fantasy VII* skapades.

I samma rum som jag träffade Squares pressansvarige Akira Kaneko förra året möter jag Yoshinori Kitase som alltmer har axlat den mantel som seriens grundare Hironobu Sakaguchi tidigare bar. Yoshinori Kitase har från att ha haft mindre viktiga uppdrag i *Final Fantasy*-serien övergått till att bli regissör. Bredvid honom sitter Kenzushiga Nojima som är ansvarig för spelets scenario. Yusuke Naora som inledde sin karriär på Square med *Final Fantasy VI* är lite blyg och tittar ned i bordet.

Yoshinori Kitase

Kenzushiga Nojima

Yusuke Naora

Tetsuya Nomura

Han är spelets art director. Karaktärsdesignern Tetsuya Nomura är lite sen och det verkar som att han inte alls gillar att bli intervjuad. Redan innan intervjun startat börjar han att kedjeröka nervöst.

En återkommande fråga är vart Square är på väg. De senaste två *Final Fantasy*-spelen har antagit alltmer realistiska former. Hur pass medvetet är det från er sida?

– Karaktärsdesignen är Tetsuya Nomura-sans område, svarar Yusuke Naora blygt. Men vad gäller spelets utseende så har vi försökt att komma bort ifrån *Final Fantasy VII* som var ett väldigt mörkt spel. Det mörkaste spel som Square har gjort. Det mörkaste av de mörkaste. Den här gången ville vi arbeta med ljusa scenarier.

”Är det inte lite läskigt vad ett spel kan göra med människor? Men jag beundrar dem för den tid och energi de lägger ned på våra spel.” – YUSUKE NAORA

Manuset och scenarierna i *Final Fantasy*-serien varierar hela tiden, bara ett fåtal referenser finns kvar i form av vissa karaktärer. Hur kommer det sig?

– Vi försöker bara att skapa så välbalanserade spel som möjligt, säger Yoshinori Kitase. Vi låter en del av våra testspelare att uttala sig i slutet av produktionen. Det mesta sköts internt.

– De vänjer sig snabbt vid att spelen är olika när de lägger ned hundra procent av sin energi i det, svarar Kenzushiga Nojima.

Vart är ni på väg med *Final Fantasy*? Det är uppenbart att det lutar åt filmens värld och alltmer drivs av tekniska framsteg. Vad anser ni att de åtta spelen har gemensamt?

– Det som alla spelen har gemensamt är att de förmedlar mänskliga känslor, som lycka, sorg och vrede, svarar Kenzushiga Nojima. Det kanaliseras via spelets karaktärer och är den fundamentala grunden. Fast det är bara min personliga åsikt.

Vem är det som bestämmer vilka karaktärer som tas med i spelet? Hur många vändor krävs innan ni får fram huvudpersonen och alla de andra?

– Tetsuya Nomura-san är som sagt ansvarig för karaktärerna i spelet. Det mesta som han skapar förs in i spelet. Men innan han börjar att teckna så ger jag och Kenzushiga Nojima honom idéer och krav på vad vi vill ha. I många fall är Nomura-san mycket självkritisk och gör om designen flera gånger utan att vi ens har bett honom. Det kan till och med vara så att vi tycker att det är bra, men att han inte gillar det själv, skrockar Yoshinori Kitase.

Vilken karaktär var svårast och mest tidskrävande att framställa?

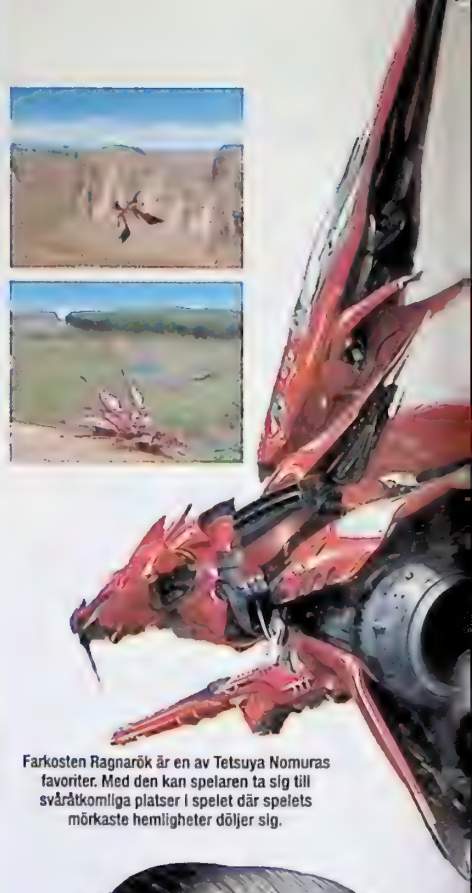
– Rinoa Heartilly, svarar Tetsuya Nomura snabbt samtidigt som han tänder en ny cigarrett.

Är det svårare för dig att vara nöjd med karaktärsdesignen när det handlar om att skapa en hjältinna?

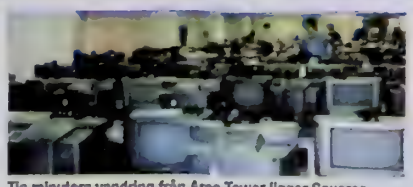
– Alla de manliga hjältarna i spelet är snygga, har trendiga kläder och är allmänt coola. För att det ska vara kul att titta på spelet måste det finnas någon att se på, grinar Tetsuya Nomura.

Så det grundläggande kriteriet för karaktärsdesignen i *Final Fantasy* är att alla måste vara undersköna? Kan det inte finnas någon mångfald? Kan till exempel en hjälte inte vara lite ful?

– Jag tycker att det fanns ett par karaktärer i *Final Fantasy VII* som hade bra personligheter men som inte såg bra ut, säger


Farkosten Ragnarök är en av Tetsuya Nomuras favoriter. Med den kan spelaren ta sig till svåråtkomliga platser i spelet där spelets mörkaste hemligheter döljer sig.

Karaktärsdesignern Tetsuya Nomura ritade och ritade tills han äntligen var nöjd med Rinoa Heartilly. Flera skisser slängdes i papperskorgen innan den här skepnaden tog form.


Tio minuters vandring från Arco Tower ligger Squares buggtestningsavdelning, där drygt 300 personer arbetar.

Kortspelet i *Final Fantasy VIII* är extremt uppskattat i hemlandet. Där lägger folk ner enormt mycket tid för att hitta de alla sällsynta kort.

"Alla hjältarna i spelet är snygga, har trendiga kläder och är allmänt coola. För att det ska vara kul att titta på spelet måste det finnas någon att se på." – TETSUYA NOMURA

Tetsuya Nomura och fimpar cigaretten.

– Vad än Tetsuya Nomura-san skapar så ska det på något sätt vara vackert. En karaktär kan förbättra sin personlighet under spelets gång, men det går ju inte att förbättra karaktärens utseende, skrattar Yoshinori Kitase.

Är det inte lite ytligt att se det på det viset? Måste allt vara vackert? Vad är det för signaler du ger till spelarna?

– Att se vacker ut är bättre än att vara ful, svarar Tetsuya Nomura medan han tar ett halsbloss och ser ut som om han inte ens har förstått min fråga.

– I *Final Fantasy VII* fanns det en större mångfald. Och den karaktärsdesignen var för konstig, skrattar Yoshinori Kitase.

Hur känns det att släppa de karaktärer som ni har skapat efter ett spel?

– Det spelar ingen roll hur pass bra karaktären är, du måste lämna den bakom dig och se framåt, säger Yoshinori Kitase.

Hur mycket tid lägger ni ned på de förrenderade filmerna i spelet?

– Vad gäller filmerna i spelet så hyr vi ibland in personer som hjälper oss, förklarar Yusuke Naora. På Square har vi använt oss av 35 personer som har producerat över en timmes film till *Final Fantasy VIII*. Under produktionen av de två senare spelen har vi aktivt bjudit in en mängd olika människor som inte har någon tidigare erfarenhet av spel. Människor som har arbetat i animationsindustrin en längre tid. För att vi i framtiden ska kunna producera filmer till PlayStation2 måste vi nog ta in ytterligare extern expertis.

– Som du vet utvecklas *Final Fantasy*-filmen i Honolulu och de har redan goda kontakter med Hollywood. Inför produktionen av *Final Fantasy* till PlayStation2 kommer vi att rekrytera en mängd människor därifrån, fortsätter han entusiastiskt.

Hur mycket Motion Capture använde ni under produktionen av *Final Fantasy VIII*?

– Det finns filmsekvenser i spelet där vi använde oss av en hel del Motion Capture. Men bortsett från de sekvenserna så har vi inte använt oss av den teknologin utan animerat allt manuellt. Men vi bjöd in folk från olika TV-produktionsbolag för expertråd, svarar Yoshinori Kitase.

Har ni medvetet gjort *Final Fantasy VIII* svårare eller lättare än föregångaren?

– Jag tycker inte att det nya spelet är mycket svårare. Men vi har adderat mer i *Final Fantasy VIII*, vilket kräver mer tankekraft. Det finns flera sätt att spela *Final Fantasy VIII* på. Antingen tar man det lugnt eller så anstränger man sig. Ju större ansträngning desto bättre belöning, säger Yoshinori Kitase.

Hur kom ni på idén att implementera ett kortspel i *Final Fantasy VIII*?

– Själva konceptet har sitt ursprung i ett japanskt spel som många människor har som hobby här, svarar Kenzushiga Nojima. Det vi ville göra var att skapa ett så mångfaldigt minispel som möjligt där det på lokal nivå går att vara interaktiv med sin omgivning.

Hur reagerar ni när ni ser och hör att så många spelare verkligen avgudar era spel?

– Är det inte lite läskigt vad ett spel kan göra med människor? Men jag beundrar dem för den tid och energi de lägger ned på våra spel, säger Yusuke Naora konfunderat.

Vilka är möjligheterna med PlayStation2 och Emotion Engine? Ser ni en framtid där förutbestämda karaktärer och scenarier inte längre existerar?

– Det är kanske möjligt, men om det blir så kommer jag att bli arbetslös, skrattar Tetsuya Nomura. De andra hänger på, förutom Yusuke Naora som tittar ned i bordet.

– Jag tror att det blir svårt att skapa en sådan värld. Tänk bara på all artificiell intelligens som måste skapas för de icke spelbara karaktärerna, säger Yoshinori Kitase.

Vad har varit det svåraste att utveckla?

– Vi förvaltar ett arv. Och vi måste hela tiden tänka på att spelet måste utvecklas, svarar Yoshinori Kitase. När vi skapade *Final Fantasy VII* stod vi inför nya utmaningar. Tredimensionell grafik, CD-ROM och ny hårdvara. Vi eftersträvade att göra ett så realistiskt spel som möjligt. Vi lärde oss mycket under den tiden. Men det är den tekniska aspekten. Vad gäller konceptet är det helt annorlunda. Vi måste eftersträva en balans, och om den inte bibehålls blir spelet alltför udda för att spelaren ska kunna relatera till det. I och med att spelen blir alltmer realistiska måste även scenariot bli mer sofistikerat. I *Final Fantasy VII* var det inte riktigt så. En del filmer, karaktärsdesign och andra aspekter gick inte riktigt ihop. I *Final Fantasy VIII* är allting mer enhetligt.

Hur kommer det sig att det fortfarande inte är speciellt interaktivt under striderna i *Final Fantasy VIII*?

– Det grundar sig i att vi inte anser att striderna ska baseras alltför mycket på reflexer, utan mer på taktik. I vissa fall har vi implementerat den idén, men generellt så gillar vi vårt nuvarande system, säger Yoshinori Kitase.

Vad arbetar ni med just nu?

– Vi håller inte på med något nytt projekt just nu, eftersom vi just blev klara med den europeiska konverteringen. De flesta av oss har semester. Men tyvärr har inte jag tid att vila, säger Yoshinori Kitase hemlighetsfullt. ■

FORMAT ——— Nintendo 64
SPELTYP ——— Plattform
UTGIVARE ——— Nintendo
UTVECKLARE ——— Rare

Apokalyps

Länge har *Donkey Kong 64* bara varit en vision. Rare har haft höga förväntningar att leva upp till efter succéerna med de tidigare *Donkey Kong*-spelen. Nu släpps snart ett av tidernas mest efterlängtade plattformsäventyr.

Av Lovisa Lundström

Det är svårt att leva upp till höga förväntningar. Det är därför så många semestrar slutar i skilsmässa. Det är därför så många julaftnar slutar med gråt. Och det är därför som så många efterlängtade spel får dåliga recensioner. Vi människor har en tendens att ha förhoppningar på nästan allt. Och det innebär ofta desillusion när det vi har väntat på äntligen dyker upp. Det finns de som väljer att aldrig ha några förväntningar alls, bara för att slippa besvikelse, men det är ju inte heller så roligt. Samtidigt får de som väljer att vara förväntansfulla räkna med bräddjup besvikelse eller förverkligade drömmar

Om USA:s president Bill Clinton har haft höga förväntningar på sig sedan den taffliga Vita Huset-skandalen, och skådespelerskan Gwyneth Paltrow har varit nervös inför sin nästa film sedan hon fick en oscar, om fotomodellen Victoria Silvstedts popkarriär har varit ifrågasatt och sprintern Marion Jones har gråmt sig över ryggskadan hon fick under friidrotts-VM så är det förståeligt. Visserligen ska presidenter klara hård press. Och oskarsbelönade skådespelare har kravet på sig att inte välja fel filmer. Fotomodeller som ger sig in i musikvärlden får alltid kritik och idrottsskador är svåra att undvika under en lovande friidrottskarriär. Men man räknar ändå med förväntningarna. De är en del av spänningen

George Lucas hade aldrig gjort den senaste *Star Wars*-filmen om han inte hade haft de förväntningar han hade på sig. Och Rare hade förmodligen aldrig utvecklat ett så lovande spel som *Donkey Kong 64* om de inte hade haft förväntningar lika höga som Buffalo-platåsulor är på en 12-åring, som tremeterstrampolinen är för en höjdrädd och som prispallens förstaplats är för en bronsmedaljör, på sig. Men man har ju också olika referensramar. För bekväma personer är stilettklackar skyhöga medan 10 000 meter över havet inte är någonting för en pilot.

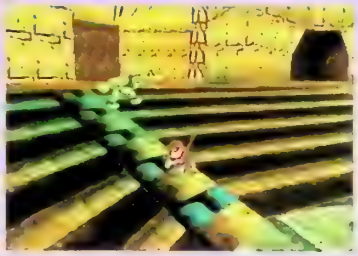
Det av alla plattformsentusiaster extremt efterlängtade *Donkey Kong 64* kommer som en fortsättning till de tre *Donkey Kong Country*-spel som Rare utvecklade till Super NES. *Donkey Kong Country* var det första spelet som utnyttjade den speciella grafikteknologin ACM som Rare lade grunderna för och som gjorde att spelet såg otroligt snyggt ut för att vara till en 16-bitskonsol. Åtminstone det första spelet i serien är ett av de mest sålda till Super NES och serien är en av de mest kända i plattformsgenren efter Mario- och Sonic-spelen.

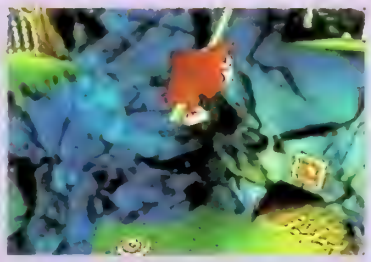
Idag är inte ACM-tekniken så exceptionell längre. Men kraven på fin grafik är högre än någonsin tidigare. Hög upplösning och klara färger har i spelbranschen blivit ett försäljningsargument lika starkt som perfekt spelkontroll och stor utmaning och många utvecklare arbetar lika mycket med grafiken som med de övriga inslagen i spelet.

Donkey Kong 64 är också det första spel som kräver Expansion Pak för att man ska kunna spela det, så spelet och minnet säljs tillsammans.

Jättegorillan som ser ut att vara King Kongs kusin får sin comeback i ett 256 megabit stort plattformsäventyr. Och den här gången har Rare ansträngt sig till max för att skapa ett spel utöver det vanliga. Ändå påminner det ganska starkt om *Banjo-Kazooie* fast man letar efter vanliga och guldfärgade bananer istället för noter och pusselbitar här. Om man inte hittar några bananer kommer man inte vidare, så det gäller att leta noga efter de gula frukterna.

Donkey Kong 64 är snabbt, smidigt och extremt stort. Det är en av förklaringarna till att spelet kräver Expansion Pak. Och det är också beviset för att Rare än en gång bryter ny mark på grafiksidan.





Donkey Kong föddes 1981. Det var Shigeru Miyamoto som fick idén om apan och hans första spel. Sedan dess har Donkey Kong medverkat i många spel och genomgått en del Gör-om-mig-sessioner. Tittar man noga så är det nästan inte samma apa längre. Donkey Kong har fått en mer macho utstrålning och tokig rockabillyfrisyr.

Donkey Kong 64 sträcker sig över enorma tredimensionella banor där det finns massor av träd att klättra i och många fiender att försöka att undvika. För att spelandet ska bli varierat kan man inte bara spela med Donkey Kong. Det finns delar och uppdrag som bara vissa medlemmar av apfamiljen kan ta del av. Förutom Donkey finns fyra spelbara karaktärer som alla har olika egenskaper av varierad användbarhetsgrad och varav tre är helt nya. Tiny är en liten tjejapa som kan flyga korta sträckor med hjälp av sin långa hästsvans och Lanky som är utrustad med jättelånga armar kan göra långa hopp och andra intressanta rörelser. Chunky är stor och lite osmidig men väldigt stark. Det är upp till spelaren att avgöra vilken karaktär som ska användas vid vilket tillfälle.

Utöver det vanliga spelupplagget finns det i *Donkey Kong 64* mängder av minispel. Ett är racingbaserat och går ut på att man i Tiny Kongs skepnad ska tävlingsköra mot ett antal andra snabba fordon. Ett annat är som en bonusbana där man ska försöka att samla 70 mynt samtidigt som man åker i en liten vagn. Ytterligare ett kul minispel är en variant på Gröna Lund-attraktionen som går ut på att man skall dunka ned stockar i hål med en hammare. Här ska man istället se upp för fiender som hoppar upp och ner i tunnor och dunka till dem innan de dunkar till en själv.

Dessutom har Rare gömt konverteringar av Nintendos klassiska arkadspel *Donkey Kong* och sitt eget nästan lika gamla Spectrum-shoot 'em up *Jet Pac* någonstans i *Donkey Kong 64*.

Utöver minispelen finns det delar av det vanliga spelet som bara är tillgängliga för vissa av karaktärerna. Så för att uppleva hela spelet och ta del av alla dess sidor måste man spela det med alla de olika karaktärerna.

Precis som att man måste välja mellan olika karaktärer för att klara *Donkey Kong 64* måste man också låta de använda det vapen som passar dem bäst. Det finns ett gäng att välja på. Spelar man med Donkey Kong själv så är det det dubbelpipiga geväret som gäller. Chunky använder hellre en bazooka och Diddy skjuter skarpt med två små pistoler. Fienderna som man ska försvara sig mot består av allt från krokodilliknande så kallade kremlins och råttor till mullvadar och jättestora mekaniska fiskar.

Rare har inte lagt ned all sin tid på att designa karaktärer och vapen. De har ansträngt sig vad gäller bandesignen också. Spelet har ett djup som gör det väldigt realistiskt, dessutom bidrar ljussättning, skuggor och detaljer i miljöerna till att göra spelandet till en riktig upptäcktsfärd.

Donkey Kong 64 är snabbt, smidigt och extremt stort. Det är en av förklaringarna till att spelet kräver Expansion Pak. Och det är också beviset för att Rare än en gång bryter ny mark på grafiksidan.

Uttrycket att det är en djungel därute passar onekligen ganska bra som beskrivning av apeskapaden *Donkey Kong 64*. Äventyret är stort och svårgenomträngligt som en vildvuxen regnskog. Men det innehåller samtidigt lika många spännande saker att upptäcka. Nintendo själva tror verkligen på spelet och förväntar sig att det kommer att bli lika populärt som *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. I samband med att spelet kommer släpper de till och med en djungelgrön Nintendo 64. Men de förväntningar som Nintendo har på spelet är ändå ingenting jämfört med spelarnas förhoppningar. ■

Jack of All Games

DMA design game

GTA2

A DMA designed Game | Published by Rockster New York | A Take2 Interactive Software Inc. Company | Scandinavian Distributor Jack of All Games

Soundtrack by Moving Shadow • Producer: Colin MacDonald • Lead Programmer: Keith R. Hamilton • TechnicalDirector: Gary J. Foreman

WARNING: Elspa rating 18+. WWW.GTA2.COM • All Trademarks, Logos and Names are protected and violation will be prose.

©1999 Take2 Interactive Software. All rights reserved 'Rockstar Games' and logo 'Take2 Interactive Software' and logo 'GTA2' and logo are trademarks of Take2 Interactive Software. 'DMA Design' and logo are trademarks of DMA Design Ltd. GTA2 is a DMA designed game. PlayStation and 'logo are a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PC CD

PlayStation

I sista sekunden

Kazunori Yamauchi som leder arbetet med *Gran Turismo*-serien säger sig jobba bäst under tidspress. Men han är också väl medveten om de höga krav och förväntningar Sony och alla spelare har på honom. När Super PLAY träffar honom på Polyphonys kontor i Tokyo lovar han dock att han kommer att hinna färdigställa alla sina projekt i tid, och att ingen kommer att behöva bli besviken. Text & foto: Martin Johansson

Hos Polyphony Digital så finns det en hel uppsjö med pärmar som kommer från repektive biltillverkare, fullproppade med teknisk data.

När jag senast träffade Kazunori Yamauchi huserade han i små lokaler nära den kanadensiska ambassaden i Akasaka-distriktet i Tokyo. Nu, bara drygt ett halvår senare, har hela Sony Computer Entertainment samlat ihop alla satellitföretagen samt småbolagen och placerat dem i Sumito Nakanosaukae-skyskrapan i Nakako-distriktet. Här finns bland annat Sugar & Rockets, Contrail, MediaVision och Polyphony Digital. Sony Computer Entertainments visioner om att ha spelbolagen utspridda och oberoende av varandra verkar inte ha fungerat. I och med den digitala revolution som PlayStation2 innebär verkar det vara mest logiskt att samla all kraft i en och samma byggnad. För det är i Sumito Nakanosaukae-skyskrapan som världens främsta PlayStation- och PlayStation2-skapare sitter. En elit med en enorm kunskapsbank med programmering, grafik och spelproduktion.

Det mest prestigefulla satellitföretaget är onekligen Polyphony Digital, och om någon skulle fråga vem som är Sony Computer Entertainments svar på Shigeru Miyamoto, skulle majoriteten svara Kazunori Yamauchi; ansvarig för *Gran Turismo*, *Gran Turismo 2* och *Gran Turismo 2000* till PlayStation2.

Precis som Shigeru har Kazunori svårt att hålla tidsplaner. *Gran Turismo 2* är grovt försenat. Anledningarna är många och Kazunori själv har haft ett hektiskt 1999. Ny hårdvara och de spel som Polyphony Digital ska färdigställa innan releasen den 4 mars år 2000 ställer till det. Att arbeta parallellt med *Gran Turismo 2* och *Gran Turismo 2000* är ingen lätt uppgift. Båda har extremt höga förväntningar på sig och Kazunori är känd för att vara ett extremt kontrollfreak.

När jag frågar Kazunori om vilka oddsen är att hans företag ska hinna att färdigställa *Gran Turismo 2* och dessutom hinna att skapa *Gran Turismo 2000* till PlayStation2 i början av mars, spänner han ögonen i mig och svarar självsäkert.

– Det finns de som arbetar stenhårt från och med första dagen. Jag är inte den typen. Jag gillar press. Extrem sådan, så när jag väl sätter igång arbetar jag och mina kollegor dygnet runt.

Det är inte struntprat. Överallt på Polyphony Digital ligger det stationära sovsäckar som stör den i övrigt lite kliniska ordningen som härskar i den nya kontorslokalen. Folk lever här dygnet runt för att du i slutändan ska lyckas att få fram alla bilarna och plocka den internationella A-licensen. Spelutveckling är ingen glamourös bransch direkt. Här handlar det om blod, svett, tårar och galen kunskap. Men visst går det att vara självsäker när man har ett av världens största företag bakom sig.

Bakom Kazunori Yamauchi står det en läskmaskin av märket Calpis. För att bli lika bra som Kazunori på *Gran Turismo 2* så måste du dricka rikligt av deras gröna iste. Endast 120 yen per burk. Typ 10 kronor.

– Jag vet att förhoppningarna och kraven på mig är höga, säger Kazunori. Men ingen kommer att bli besviken. *Gran Turismo 2* utnyttjar PlayStation till fullo. Jag tvivlar på att det går att få ut mycket mer av maskinen.

I *Gran Turismo 2* har Polyphony Digital adderat en mängd nya finesser och inslag. Bland annat 20 nya banor, 60 licenstester som avgör om spelaren kan gå vidare, 500 individuella bilar som alla har uppgraderingsmöjligheter, full kompatibilitet med Dual Shock-handkontrollen och massor av nya vibrationssekvenser samt 33 olika biltillverkarlicenser. Vilket fick mig att fråga Kazunori om det fanns några svenska biltillverkare representerade.

– Jag gillar både Volvo och Saab. Vi pratade aldrig med Volvo men Saab hade vi en kortare kontakt med. De var inte alls intresserade, suckar han.

Det är onekligen lite lustigt att Saab inte har haft ambitionen att medverka i ett av världens mest sålda och uppskattade racingspel. Biltillverkare som Venturi, Vauxhall, Honda, Nissan, Plymouth, Chrysler och Mercedes-Benz är med, varför då inte Saab?

På Saab Automobil i Sverige finns det inga svar, och de känner inte till *Gran Turismo*. Spåren ledde till Saab i Japan, där det i skrivande stund inte går att få någon kommentar.

För de som har tröttnat på att stryka fram på de asfalterade raksträckorna och har siktet inställt på rally kommer *Gran Turismo 2* som ett brev på posten, för i en sektion i spelet går det att sladda runt i leran på ett par tropiska banor.

– Att anpassa bilarnas fysik efter lerbanorna, eller tvärtom, var ganska svårt. De beter sig helt annorlunda beroende på underlag, säger Kazunori lugnt. Rallyinslaget kändes på något sätt som en naturlig evolution i spelet, det är verkligen annorlunda och jag personligen gillar verkligen den sektionen. Jag vill försöka att täcka så mycket som möjligt. Det var det svåraste med *Gran Turismo 2*, att fylla det med så mycket att spelet kan leva upp till förväntningarna.

I det första spelet var det många som klagade över att det inte gick att använda alla bilarna i Arcade Mode, vilket nu har justerats. De gamla sparade rekorden och licenserna från *Gran Turismo* går även att använda i *Gran Turismo 2*, där spelaren erbjuds ett motsvarande alternativ.

En sak som jag alltid har undrat över är varför bilarna aldrig blir skadade när de med full fart brakar in i en vägg eller snuddar vid en annan bil.

– Det är av respekt för biltillverkarna. I sin helhet betyder det föga. Spelet blir var- ▶

"Jag vet att förhoppningarna och kraven på mig är höga. Men ingen kommer att bli besviken. Gran Turismo 2 utnyttjar PlayStation till fullo. Jag tvivlar på att det går att få ut mycket mer av maskinen."

Kazunori Yamauchis Honda S2000 är specialdesignad för racingändmål, och varje vecka stampar han pedalen i botten och ger sig ut på racingbanan.

ken sämre eller bättre med ett sådant inslag, hävdar Kazunori.

Att samarbeta med 33 olika biltillverkare och att se till att deras produkter presenteras på ett realistiskt sätt är sannerligen ingen lätt uppgift. På Polyphony Digitals utvecklingsavdelning finns det hundratals pärmar som rymmer data och statistik över varje bil som finns representerad i spelet. Kazunori förklarar.

– Vi får data från varje biltillverkare. *Gran Turismo* var svårt på det sättet att vi inte visste hur vi skulle synkronisera vårt arbete med respektive tillverkare. Nu har vi mer information om bilarna, och därför kan vi göra *Gran Turismo 2* till ett bättre spel. Det får båda parterna ut något av här.

Att vara producent för två spel samtidigt är sannerligen ingen lätt uppgift, och samtidigt håller Polyphony Digital på med ett nytt topphemligt projekt till PlayStation2. Dagarna är bråda och man kan undra om det verkligen är möjligt att göra sitt absolut bästa i en sådan situation.

– Visst är det svårt. *Gran Turismo 2000* skapas med helt nya medel. Jag anser dock inte att något spel blir lidande på grund av arbetsbördan.

Den demonstrationsversion av *Gran Turismo 2000* som visades upp på Tokyo Game Show var enligt min mening föga visuellt imponerande. Är Kazunori verkligen nöjd med det som visades upp?

– Det var bara till 30 procent klart, svarar han kort.

"Rallyinslaget kändes på något sätt som en naturlig evolution i spelet, det är verkligen annorlunda och jag personligen gillar verkligen den sektionen."

Gran Turismo 2000.

För Kazunori är rallyföraren Carlos Sainz fortfarande en hjälte. Enligt honom är Sainz en av världens bästa förare. För att förstå varför *Gran Turismo* har blivit en sådan succé måste man också inse Kazunoris hängivna intresse för motorsporten, som han själv deltar i på hobbynivå.

– Jag köpte nyligen en Honda S2000, vilken bil, suckar han. Jag gillar verkligen den frihet som en bil förmedlar.

Precis som en förare utför en kamp mot klockan varje gång han ger sig ut på racingbanan, kämpar Kazunori. När det bara är så lite tid kvar som nu handlar det om att förvalta den på bästa sätt. Från att ha haft månader på sig, har Kazunori nu bara veckor. Och veckor delas in i dagar, som delas in i timmar, som sedan delas in i minuter och till sist sekunder. ■

INTRODUCING THE NEWEST WAY TO PLAY HOCKEY

Authentic FOX Sports Net graphics-including FOX TRAX™

Camera angles that put you in the action

Addictive gameplay that's fast and fun

SPORTS GAMES. FOX ATTITUDE.™

foxsports.com

log on for more info, screenshots and downloads

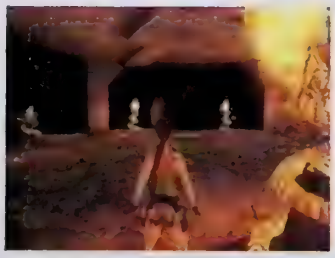
Also on Windows® 95/98 CD-ROM

PC CD-ROM

FOX SPORTS INTERACTIVE™

© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Blue," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" and their associated logos are trademarks and the property of Twentieth Century FOX Film Corporation. Officially Licensed Product of the NHLPA. National Hockey League Players' Association. NHLPA and the NHLPA Logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by FOX Interactive, Inc. © NHLPA. NHL Championship™ is a trademark of the National Hockey League. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1999 NHL. All Rights Reserved. This product is an Officially Licensed Product of the National Hockey League. Windows and the Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Manufactured and printed in the U.S.A. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION GAME CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

Början eller slutet?



Lara Croft är tillbaka. För fjärde gången. Och den stora frågan är om Core har lyckats att förändra *Tomb Raider*-konceptet så pass mycket att *The Last Revelation* inte blir den sista delen i serien utan första avsnittet på någonting helt nytt.

Av Lovisa Lundström

Man skulle kunna tro att den största och svåraste utmaningen för dagens spelskapare är att hitta på bra spelkoncept som är både originella, underhållande och säljande. Men att döma av alla de titlar som hela tiden släpps, den ena mer udda än den andra, så råder det i alla fall ingen idétorka i världens spelutvecklingsstudios. Det som spelmakare snarare verkar ha problem med är att få ett bra koncept att leva vidare i flera spelgenerationer. Det verkar vara ungefär lika svårt som det är för en superhypad artist att sälja sin andra skiva efter att bara ha haft en dunderhit.

En uppföljare är ju nästan alltid given när ett spel blir succé. Så det är relativt lätt att komma undan med en del två. Det blir en fortsättning, fansen får vad de vill ha och ingen förväntar sig alltför stora förändringar och innovationer. Cheferna blir också glada, för de tror att del två automatiskt kommer att sälja minst lika bra som det första spelet.

Lite svårare blir det när man måste göra en tredje del i en serie. Om man redan från början har bestämt att det ska bli en trilogi är det inga större problem. Då måste man ju berätta slutet på historien. Prinsen måste få prinsessan, mördaren måste avslöjas eller ondskan måste besegras. Om man däremot inte hade räknat med att spelen skulle bli en trio från början blir det svårare. Man får helt enkelt göra det bästa av situationen. Lägga till en massa nya vapen, bättra på grafiken så gott det går, designa en ny garderob till spelets huvudrollsinnehavare om man hinner, och kanske rita lite nya banor. Eller bara göra om de gamla lite, det verkar räcka för det mesta.

Eldprovet kommer när man tvingas att göra en del fyra. Då är idéerna oftast slut. Man kan inte göra brösten större för det kommer att se *för* kul ut. Och man kan inte göra några miniförändringar för då kommer man verkligen att tappa fansens förtroende. Det är här som många tar de första spadtagen till spelets grav. Men ett fåtal lyckas också att bli odödliga i just det här skedet. För nu finns verkligen chansen att göra det som man verkligen har velat med konceptet från allra första början. Pengarna finns, man har gjort sig ett namn och man har rutinen inne. Det gäller bara att ta spelet till klassikernivå så att man kan fortsätta med flera delar på nya konsoler längre fram. Det återstår att se hur Core har klarat av del fyra av *Tomb Raider, The Last Revelation*.

Titeln antyder att det skulle kunna vara den sista delen i spelserien om Lara Croft. Och Adrian Smith, en av nyckelpersonerna på Core, svarar inte heller nej på den frågan.

– Ja, titeln antyder ju faktiskt någonting åt det hållet... men vem vet!

Hittills har Core med nöd och näppe kunnat släppa ungefär ett Lara-spel om året. Visserligen har de tidigare, som så många

andra spelskapare dessförinnan, hävdat att de inte tänkte släppa något nytt spel förrän de verkligen hade ett helt nytt koncept. Men nu kommer alltså ändå ytterligare en ny del. Och att döma av vad Eidos visade upp på ECTS i år så kommer *The Last Revelation* att bli en värdig uppföljare till *Tomb Raider*, *Tomb Raider II* och trean *Adventures of Lara Croft*.

The Last Revelation utspelar sig i Egypten. I tidigare outforskade grottor i Kairo, Alexandria, Karnak och Giza ska Lara kämpa mot mumier, forntida djur, egyptiska bovar och onda andar.

Spelet är lika stort som de tidigare äventyren, men platserna man besöker är mindre och har mer atmosfär. Det tillsammans med fler mellansekvenser som för handlingen framåt ska hjälpa spelaren att få en tydlig bild över spelets upplägg. Core har försökt att eliminera laddningstider så långt det är möjligt för att spelet ska flyta på bra. De har även lagt in mycket information i spelet så att spelaren inte ska bli förvirrad utan hela tiden känna sig delaktig i händelseförloppet.

Precis som tidigare finns det en träningsnivå i början av spelet. Men den här gången får man inte testa rörelsemönstret hemma på Laras gods. Istället möter man Lara som 16-åring och får vara med när hon blir upplärd av sin mentor Von Croy, i Kambodja. Den här delen av spelet ska också introducera nya spelare till historien, samt berätta lite om Laras bakgrund och varför hon blev en äventyrare. Man måste fullfölja hela träningsavsnittet, annars får man inte tillgång till det riktiga äventyret.

Lara är från början av spelet utrustad med pistoler, en vattenbehållare, ficklampa, kompass som man använder för att lösa spelets pussel, kikare som man behöver för att kunna zooma i spelet och en dagbok där all information som man tar del av i spelet sparas. Dagboken fungerar på olika sätt. Dels lagras alla inskriptioner som Lara läser här, dels finns tips om hur man kan ta sig vidare om man har kört fast i spelet. Man kan också spara kartor och titta på bilder av Laras vänner och familj här. Och så fungerar dagboken som spar- och laddningsplats.

Spelmotorn i *The Last Revelation* är till 90 procent ny. I praktiken innebär det att äventyret spelmässigt skiljer sig en hel del från sina föregångare. Ett tydligt exempel är att Lara inte längre själv avslöjar om det är en fiende i närheten genom att rikta sina vapen ditåt. Fienderna har också utrustats med mer artificiell intelligens. Istället för att som tidigare bara uppenbara sig som levande måltavlor här och var i spelet kan de nu tänka lite själva. Eftersom de har nästan samma rörelsemönster som Lara har de också lättare för att smita undan och gömma sig.

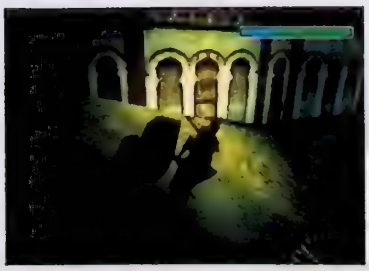
Många av fienderna är heller inte mänskliga utan övernaturliga. Mumier, skelett, sfinxer, statyer, jätteinsekter och vålnader är några typer man stöter på under spelets gång. Och skeletten är svåra att besegra eftersom de uppenbarligen redan är döda.

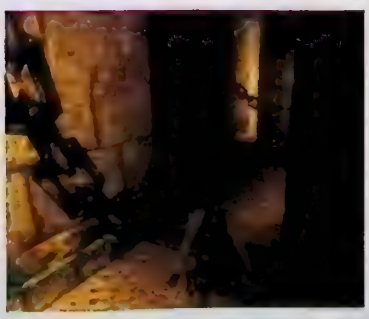
En del av fienderna kan förgifta Lara. Då måste hon använda motgift som man hittar utspritt på spelets banor. Lara får också svårare att besegra motståndarna eftersom hon inte längre kan skjuta mot dem om hon samtidigt står på säkerhetsavstånd.

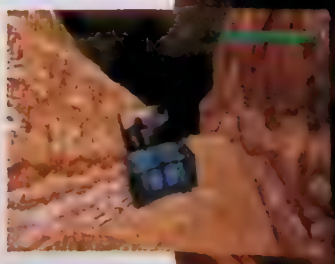
Banorna har också förändrats till det bättre. Det finns nu fler objekt som Lara kan interagera med och de är tredimensionella för att öka realismen och detaljrikedomen. Det som tidigare exempelvis bara var ett block kan nu vara en stor antik kruka. ▶

"Skillnaderna mellan The Adventures of Lara Croft och The Last Revelation är störst hittills. Fundamentala element som skjutsystemet och den artificiella intelligensen har gjorts om helt."

– Adrian Smith, Core

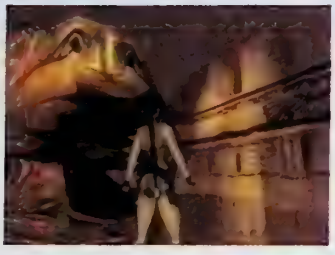


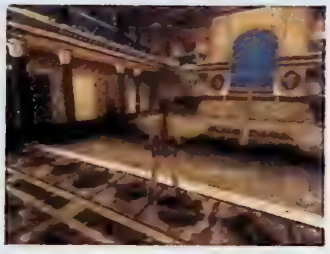




FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Eidos
UTVECKLARE ——— Core
SPELTYP ——— Äventyr

Lara har närmast överexponerats i media de senaste åren och många är nog rätt så trötta på hennes breda flin och äckligt för långa fläta. Det krävs ett lyft om vi ska se henne med nya ögon och inte bara rutinspela hennes nya spel.





Vissa väggar går att ta sig genom, ljussättningen ska bidra till att ge mer känsla till spelet och vissa ytor, som exempelvis blank metall kommer att reflektera ljus. Spelet kommer också att vara högupplöst och kompatibelt med en analog Dual Shock-kontroll.

Även Lara har fått en liten ansiktslyftning. Hon består av fler polygoner nu och kan därför både blinka och röra på munnen när hon pratar med sin nya röst. Hon kommer inte att ha någon enorm garderob eftersom hela *Tomb Raider IV* utspelar sig i samma land, men när hon kommer upp ur vatten kommer det att droppa om kläderna hon har på sig. Dessutom är hennes rörelsemönster utökat. Hon kan nu klättra upp- och nedför rep samt svinga sig i lianer. Hon kan även sparka upp dörrar och öppna luckor i golvet.

Utöver Lara finns två viktiga personer i spelet. Dels hennes ärkefiende Von Croy, och dels arkeologen och äventyraren Jean-Yves som Lara både respekterar och är lite attraherad av.

Som vanligt har Lara inga högteknologiska vapen, utan får nöja sig med sina två pistoler. Hon har även tillgång till revolver och gevär med lasersikte. När hon inte kan ta sig fram till fots kan hon använda sig av en jeep, en motorcykel eller helt enkelt ta tåget. En bana utspelar sig på taket till och inuti ett tåg.

I *The Last Revelation* har Core lagt stor vikt vid handlingen. Att valet av miljö har fallit på Egypten är väl inte direkt en slump. Det är ju ett mytomspunnet land som har fascinerat många med sin spännande historia och hänförande arkitektur. De enorma pyramiderna mitt ute i den öde öknen består av labyrinter både över och under markytan, och med sina väggmålningar, hieroglyfer och mumifierade faraoner har de hänfört människor i åratal. De långa gångarna i egyptiska pyramider är ofta utformade för att förvirra och vilseleda objudna besökare. Plundrare på jakt efter gravfynd och upptäckare som söker en bit av den dramatiska egyptiska historien har många gånger gått en säker död till mötes när de har försökt att ta sig till pyramidernas hemlighetsfulla inre.

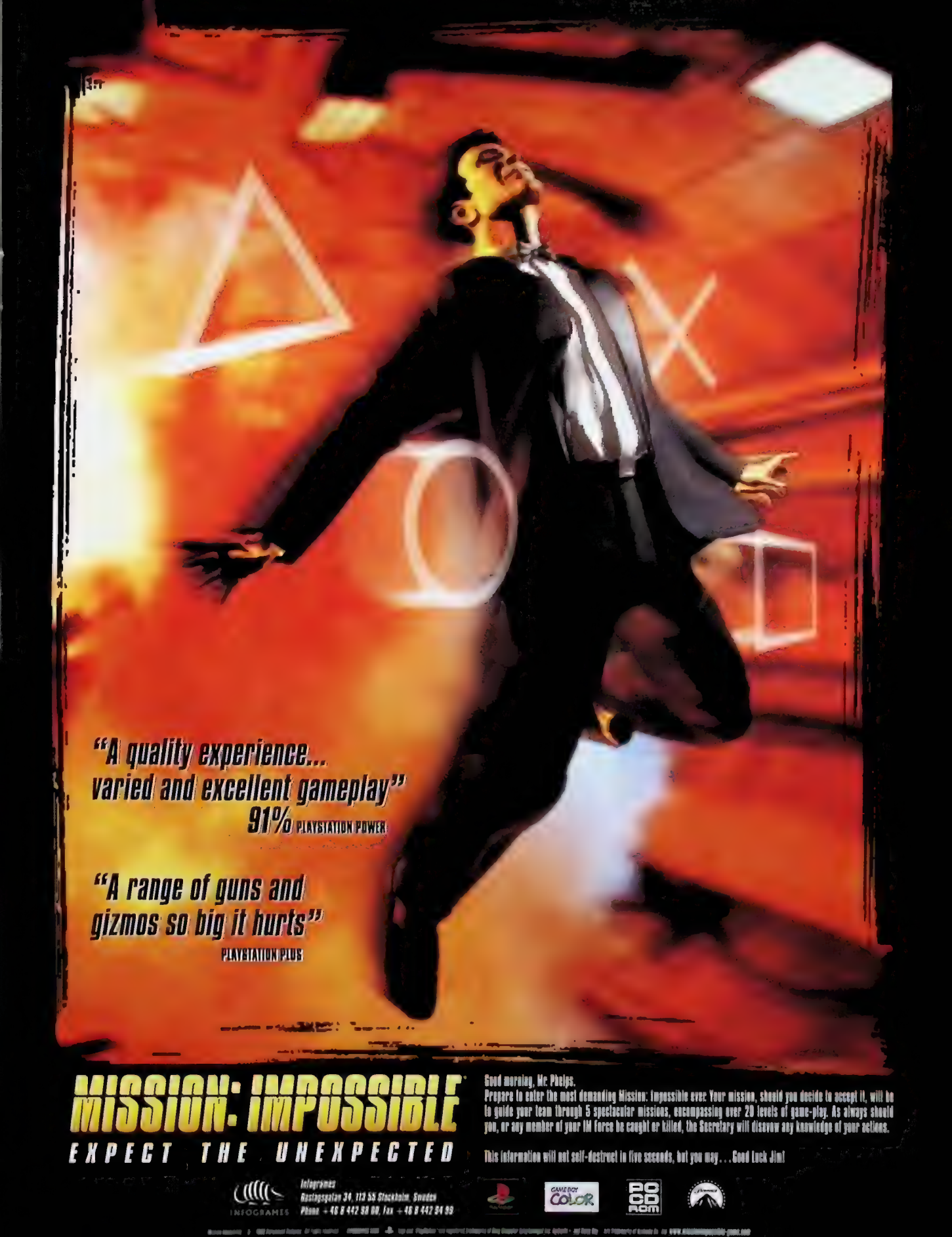
Spelets story tar sin början när den äventyrliga arkeologen Lara Croft får i uppdrag att undersöka en helt ny ogenomträngd gravgång i landet där man inte kan se sig om åt något håll utan att känna historiens vingslag. Under arbetet råkar hon släppa lös den onda anden efter den egyptiska guden Set, som en gång har dömts till evig fångenskap i graven, av sin bror. Lara inser att hon är den person som måste stänga in Sets ande igen, eftersom det var hon som släppte den fri. Om hon inte gör det hotar ondskan att utplåna mänskligheten. Men det måste ske inom en viss tidsgräns, nämligen innan stjärnan orion har intagit sin rätta position vid millennieskiftet. Annars blir det försent.

Historien går inte bara ut på att stänga in den onda anden. Lara får nämligen upp ett spår som verkar leda mot historiska och värdefulla konstskatter. Problemet är bara att hennes största rival också är ute efter föremålen som är gömda i olika delar av Egypten.

Core har fått en del kritik för att de fortfarande inte bygger spelet på helt ny teknik. På det svarar Adrian Smith på företaget så här:

– Skillnaderna mellan *The Adventures of Lara Croft* och *The Last Revelation* är störst hittills. Visserligen är spelmotorn inte helt ny, vi har plockat isär den helt och sedan byggt upp den på nytt. Fundamentala element som skjutsystemet och den artificiella intelligensen har gjorts om helt.

Framtiden får utvisa om Lara har en fortsatt framtid i TV-spelsvärlden. I slutet av november släpps det fjärde äventyret med fröken Croft i huvudrollen. Och det känns som att spelet är ganska avgörande för hennes fortsatta existens. Lara har närmast överexponerats i media och på mässor de senaste åren och många är nog rätt så trötta på hennes breda flin och äckligt för långa fläta. Det krävs ett lyft om vi ska se henne med nya ögon och inte bara rutinspela hennes nya spel. På samma sätt som popstjärnor ibland måste utvecklas och byta stil om man ska höra dem i bruset. Eller som att man ibland måste möblera om för att inte bli hemmablind. Om det här blir Laras sista spel eller början på en ny karriär beror helt och hållet på hur bra spelet är. Och det verkar onekligen vara en spännande historia som ligger bakom spelupplägget den här gången. Men det måste få en att känna sig som Lara. Det måste få en att förnimma sanden under fötterna i den egyptiska öknen. Och det måste få en att sitta på helspänn med handkontrollen när man undersöker de labyrintiska tunnlarna och går vilse i *The Last Revelation*. Man måste bli berörd. ■



MISSION: IMPOSSIBLE

EXPECT THE UNEXPECTED

Good morning, Mr. Phelps.
Prepare to enter the most demanding Mission: Impossible ever. Your mission, should you decide to accept it, will be to guide your team through 5 spectacular missions, encompassing over 20 levels of game-play. As always should you, or any member of your IM force be caught or killed, the Secretary will disavow any knowledge of your actions.

This information will not self-destruct in five seconds, but you may... Good Luck Jim!

INFOGRAMES
Infogrames
Hastingsgatan 34, 113 55 Stockholm, Sweden
Phone: +46 8 442 98 00, Fax: +46 8 442 94 99

GAME BOY COLOR

PC CD ROM

www.missionimpossible.game.com

Curly Monsters

Det var sex missnöjda spelutvecklare som med Nick Burcombe i spetsen lämnade Psygnosis förra våren. Sedan dess har de tillsammans startat om på ny kula med ett helt nytt spelföretag och ett helt nytt spel. Super PLAY åkte till England för att träffa Curly Monsters.

Av Micke Weichbrodt

TV-spelsbranschen bara växer och växer. Företagen som utvecklar spelen blir större och större, slås samman genom förvirrande affärsavtal och omsätter mer och mer pengar i en alltjämt ökande takt. Och den utvecklingen är inte enbart positiv. Det kan tyckas att spelföretagen borde kunna göra bättre spel ju större de blir och ju mer resurser de får tillgång till. Men i många fall är det precis tvärtom. Ju större ett utvecklingsföretag blir, desto svårare är det för dess anställda att hålla en gemensam riktning i produktionerna och som resultat kan spelen tappa i kvalitet.

Psygnosis är ett utmärkt exempel på detta. När försäljningssiffrorna för det första *Wipeout*-spelet började att ramla in insåg cheferna på företaget att deras utvecklare hade hittat ett vinnande koncept och det var man inte sen att utnyttja. Arbetet med *Wipeout 2097* påbörjades omedelbart och utvecklarna som hade skapat *Wipeout* drevs att öka sina prestationer i takt med att efterfrågan växte. När den efterlängtade uppföljaren så småningom släpptes blev även den en enorm succé. I samma takt som *Wipeout*-spelen växte i popularitet blåste Psygnosis upp sig mer och mer och till slut fick de betala för sin arrogans. I våras sprack ballongen. De nystartade kontoren runtom i Europa fick stänga igen lika snabbt som de hade öppnat och åtskilliga Psygnosis-anställda blev av med sina jobb.

Upphovsmännen till *Wipeout* och *Wipeout 2097*, Nick Burcombe och Andy Satterthwaite, hade då redan tröttnat på Psygnosis. Så de valde att fly fältet, tillsammans med Lee Carus, Martin Linklater, Chris Roberts och Neil Thompson, som också varit inblandade i *Wipeout*, *Colony Wars* och några av Psygnosis andra framgångsrika titlar.

– Det blev bara för mycket till slut, suckar Andy Satterthwaite och Nick Burcombe när Super PLAY träffar dem på ett hotell i närheten av London-flygplatsen Heathrow. Vi behövde kreativt utrymme för att kunna fortsätta att göra bra spel och det fick vi inte på Psygnosis.

prövar vingarna

I maj 1998 startade de sex spelmakarna därför sitt eget spelföretag, Curly Monsters. I oktober samma år flyttade de in i sitt nuvarande kontor i Birkenhead. Idag är de mycket nöjda med sin satsning.

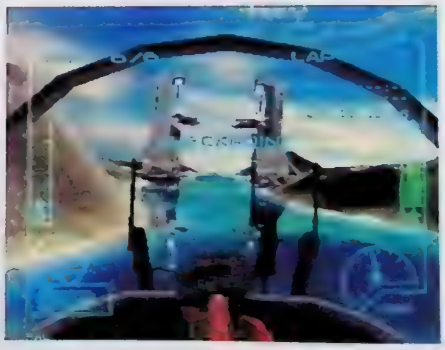
– Ett litet företag som vårt är en idealisk miljö om man vill ha utrymme för att leka med nya idéer, intygar Andy Satterthwaite. Dessutom kommer vi nu att kunna få lön för våra mödor på ett sätt som vi inte fick på Psygnosis, inte minst ekonomiskt sett.

Och leker med nya idéer är precis vad Curly Monsters gör just nu. Ett halvår efter att de startat företaget skrev de på ett utgivningsavtal med Infogrames, varpå de genast satte igång med utvecklingen av ett tämligen experimentellt spel, som nu börjar att ta form på allvar under arbetsnamnet *Jet:X*.

– Det hade varit lätt för oss att snickra ihop en *Wipeout*-kopia, säger Nick Burcombe. Men vi ville komma med någonting nytt för att bättre kunna hävda oss som självständiga nykomlingar på marknaden.

Idén till spelet kom när Curly Monsters satt på en pub och diskuterade.

– Grundtanken var att skapa ett sorts "Jet Turismo", fortsätter han, där spelaren skulle kunna välja mellan många olika flygplan att köpa och uppgradera.



Just det kommer spelaren att kunna göra när Curly Monsters första spel är färdigt i början av nästa år. *Jet:X* innehåller 38 olika jetdrivna flygplan som spelaren kan köpa och sälja, ungefär på samma sätt som i *Gran Turismo*. Flygplanen kan dessutom uppgraderas och byggas om på en mängd olika sätt. Alla plan som finns med i spelet har hämtats från verkligheten och de varierar

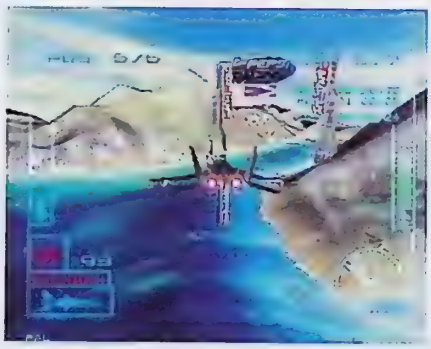
"Det hade varit lätt för oss att snickra ihop en Wipeout-kopia. Men vi ville komma med någonting nytt för att bättre kunna hävda oss som självständiga nykomlingar på marknaden."

– Nick Burcombe

från enkla och ganska långsamma varianter till avancerade experimentfarkoster med otroliga toppfarter. Bland annat finns de tre svenska stridsplanen Draken, Viggen och Gripen representerade.

Men det ovanliga med *Jet: X* är egentligen inte flygplanen i sig, utan vad de ska användas till. Precis som *Wipeout*-veteranernas tidigare alster är *Jet:X* nämligen ett racingspel.

– Vi ville i första hand göra ett racingspel, avslöjar Andy Satterthwaite. Samtidigt hade vi en idé om att göra ett spel för att ta tillvara på det roliga hos flygsimulatorer, fast utan allt tekniskt krångel som flygsimulatorer vanligtvis innehåller. Lösningen blev att göra ett racingspel med flygplan.



"Vi ville i första hand göra ett racingspel. Samtidigt hade vi en idé om att göra ett spel för att ta tillvara på det roliga hos flygsimulatorer, fast utan allt tekniskt krångel som flygsimulatorer vanligtvis innehåller. Lösningen blev att göra ett racingspel med flygplan."
– Andy Satterthwaite

Banorna som spelets tävlingar hålls på är utlagda över flera olika sorters terräng, ofta med vassa bergsklippor som hinder. Banornas gränser visas med hjälp av bojar på marken. Om ett flygplan kommer utanför dessa har piloten tre sekunder på sig att styra tillbaka in på banan och hinner man inte det blir man automatiskt tillbakaförd av planets autopilot, vilket går ganska långsamt och orsakar dyrbara tidsförluster. En annan god anledning att hålla sig på banan är de ringar som piloterna regelbundet måste flyga igenom för att bygga upp kraft till planens efterbrännkammare. För att sätta ytterligare press på spelaren går flygplanen fortare ju närmare marken de kommer och dessutom är flygplanen försedda med vapen som piloterna kan använda för att sätta stopp för varandra. När man spelar *Jet:X* måste man alltså tänka på att hålla sig innanför banornas gränser, ta sig igenom så många bränsleringar som möjligt, se upp för hinder, akta sig för motståndarnas vapen och dessutom hela tiden flyga så lågt som möjligt, allt i ett tempo som ofta överstiger ljudets hastighet.

Från början har man bara en liten summa pengar att köpa sitt första plan för. Men efter några vunna tävlingar ökar budgeten och det blir möjligt att köpa ett nytt plan eller uppgradera det gamla. För att hänga med i konkurrensen måste man se till att förvalta sina pengar på rätt sätt, för den som går med i en tävling utan att ha ett tillräckligt bra plan kan lätt förvandlas till hopplös jumbo. På så sätt får spelet en naturlig inlärningskurva och dessutom får spelaren chansen att uppleva en sorts virtuell karriär, vilket är tänkt att göra spelet mer intressant.

Förutom alla de turneringar och fristående tävlingar som spelets piloter kan delta i finns det goda möjligheter att ägna sig åt fria luftstrider i speciella Combat Arena-banor. I både racingtävlingarna och striderna kan bildskärmen delas upp så att två personer kan delta samtidigt.

För att allt detta ska bli roligt är det självklart av största vikt att kontrollen fungerar väl, utan att spelet för den skull blir för lätt. Därför finns det två sätt att använda handkontrollen på. Det ena är gjort för att vara så enkelt som möjligt, för att nybörjaren lätt ska kunna komma in i den unika spelstilen. Det andra sättet att styra på är betydligt svårare, men ger desto mer fördelar åt den som har lärt sig att behärska det.

Det är alltså tydligt att *Jet:X* skiljer sig ordentligt från *Wipeout*-spelen, men inte bara till själva spelets egenskaper. Viktigast för Curly Monsters är att deras nuvarande arbetsmetoder känns bättre än allt krångel de genomlevde på Psygnosis.

– Skillnaden är att vi nu får arbeta på helt egna villkor, utan att behöva tänka på några överordnades önskemål, säger en nöjd Nick Burcombe avslutningsvis. Alla i Curly Monsters är med och bestämmer över spelet och att arbeta på det sättet är ett rent nöje. ■

COOL GAMES

Hornsg. 122, 117 28 Stockholm

Butik · COOL GAMES · Tre Tunnor · Hornsgatan · Ringvägen

08-668 50 44

POSTORDER
Ring in din order eller maila från hemsidan
www.coolgames.org

Köper-byter-säljer — nytt och begagnat.
Vi har även hundratals begagnade spel!

PLAYSTATION

40 Winks	429:-
Ape Escape	399:-
Alien Resurrection	429:-
Bomberman Fantasy Racing	429:-
Carmageddon 2	419:-
Civilization 2	439:-
Chocobo Racing	389:-
Colin Mc Rae Rally	239:-
Crash Team Racing	389:-
Croc 2	449:-
Destrega	389:-
Dino Crisis	449:-
Driver	449:-
F.A. Manager	449:-
F.A. Premier League Star	449:-
Fighting Force 2	489:-
Final Fantasy 8	499:-
Formula One 99	389:-
G-Police 2	429:-
Grand Theft Auto 2	449:-
Gran Turismo 2	449:-
Kingsley	389:-
Kurushi Final	399:-
Legacy of Kain 2 Soul R.	449:-
Lego Racers	439:-
Marvel Super Heroes	479:-
Metal Gear Solid Add On	249:-
Mission Impossible	449:-
Monaco Grand Prix Racing	399:-
Monkey Hero	399:-
NHL 2000	449:-
Point Blank 2	389:-
Quake 2	429:-
Rainbow 6	449:-
RC Stunt Copter	449:-
Shadowman	449:-
Silent Hill	449:-
Sled Storm	399:-
Southpark	449:-
Spec Ops	449:-
Speed Freaks	399:-
Spyro 2	389:-
Starwars Ep 1 Phantome Men.	469:-
Sukoden 2	439:-
Syphone Filter	399:-
Tekken 3	239:-
This is football	389:-
Tomb Raider 4	479:-
Tony Hawks Skateboarding	449:-
Uefa Champions League	449:-
Um Jammer Lammy	389:-
V-Rally 2	449:-
Wipeout 3	399:-
Worms Armageddon	439:-
WWF Attitude	469:-
X-Files	389:-

Carmageddon 419:- · Final Fantasy 8 499:- · Formula One 99 389:- · GTA 2 449:- · NHL 2000 449:- · Quake 2 429:- · Shadowman 449:- · Sled Storm 399:- · Star Wars Ep 1 Phantom Menace 469:- · Wipeout 3 399:-

Ny Playstation + Dualshock HK **799:-**
Vid köp av ett valfritt paketspel. Erbj. gäller även butiken

PC

Age of Empire 2	399:-
Amerzone	399:-
C&C Tiberian Sun	399:-
Cutthroats	399:-
Darkstone	369:-
Daikatana	399:-
Delta Force 2	399:-
Diablo 2	399:-
Dino Crisis	399:-
Drakan Order of the Flame	399:-
Driver	399:-
Fifa 2000	369:-
Final Fantasy 8	399:-
Force 21	399:-
Grand Theft Auto 2	399:-
Heroes 3 Armageddons Blade Exp.	269:-
Hidden & Dangerous	399:-
Homeworld	399:-
Jagged Alliance 2	329:-
Legacy of K. 2 Soul Reaver	399:-
Messiah	399:-
Mig Alley	399:-
Might & Magic VII	399:-
Mortyr	369:-
NHL 2000	369:-
Panzer Elite	399:-
Pizza Syndicate	399:-
Quake 3	369:-
Roller Coaster Tycoon	399:-
Rogue Spear (Rainbow Six 2)	399:-
Shogun Total War	369:-
Spec Ops 2	399:-
Star Trek Birth of the Fed.	349:-
System Shock 2	399:-
Tales of the Sword Coast	249:-
Thief 2	399:-
Theme Park World	399:-
Tiberian Sun	399:-
Total Annihilation Kingdoms	399:-
Uefa Manager 2000	399:-
Unreal Tournament	349:-
Warhammer 40.000	349:-

Cutthroats 399:- · Driver 399:- · Quake 3 369:- · Drakan Order of the Flame 399:- · GTA 2 399:- · Rogue Spear 399:- · Unreal Tournament 349:-

Vill du sälja dina spel?
- Gå in på hemsidan och titta på inköpspriser eller ring!

Vill du byta dina spel?
- Ring för dagsfärska bytespriser.

NINTENDO 64

Carmageddon 2	549:-
Command & Conquer 3D	589:-
Donkey Kong 64	589:-
Duke Nukem Zero Hour	589:-
Fighting Force 64	589:-
Hybrid Heaven	589:-
Jet Force Jemini	549:-
Mario Golf	589:-
Mario Party	549:-
Premier Manager 64	549:-
Quake 2	589:-
Rayman 2	589:-
Revolt	589:-
Shadowgate 64	589:-
Shadowman	589:-
Starwars Racer	589:-
Tonic Trouble	589:-
V-Rally 2	549:-
Worms Armageddon	589:-

Command & Conquer 589:- · Hybrid Heaven 589:- · Donkey Kong 589:- · Mario Golf 589:- · 589:- · 589:-

BESTÄLLNINGSKUPONG

Titel: (texta)

1. ____________
2. ____________
3. ____________

- Klipp gärna ut kupongen och klistra den på ett stort papper (syns bättre på posten)
- Vill du inte klippa i tidningen, kopiera kupongen och skriv av svarspostrutan på ett kuvert.

Namn: ____________

Adress: ____________

Postnr och ort: ____________

Telefon: ____________

Målsmans Underskrift om du är under 16 år:

____

Frankeras ej. Coolgames betalar portot.

COOLGAMES STOCKHOLM

Svarspost
121607700
110 09 Stockholm

Priserna gäller tom nästa nr och endast postorder • Postorderbeställning kan ej göras i butiken • Postens avgifter tillkommer med minst 59:- Avgv och 119:- Avgv • Ej utlösta paket debiteras med 150:- • Alla priser är inkl moms • Vi reserverar oss för ev tryckfel/prisändringar • Målsmans underskrift krävs om du är under 16 år

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under hösten.

Nintendo 64

Carmageddon	1 okt
Duke Nukem: Zero Hour	14 okt
Gauntlet Legends	25 nov
Hot Wheels Turbo Racing	4 nov
Jet Force Gemini	11 nov
Knock Out Kings 2000	11 nov
NBA Pro '99	okt
NHL Pro '99	okt
Nightmare Creatures	15 nov
Rayman 2: The Great Escape	29 okt
Ready 2 Rumble	25 nov
Super Smash Bros	25 nov
The New Tetris	14 okt
Tonic Trouble	7 okt
Vigilante 8: The Second Offence	15 nov
World Driver Championship	11 nov
Worms Armageddon	12 nov

Game Boy

Asteroids	1 okt
Bomberman Quest	26 nov
Caesars Palace 2	1 okt
Carmageddon	1 okt
Catwoman	18 nov
Déjà Vu	18 nov
Disney's Magical Tetris Challenge	15 nov
Duke Nukem	14 okt
Konami Game Boy Collection	nov
Looney Tunes	8 okt
Mario Golf	4 nov
Mission Impossible	19 nov
Mr Nutz	12 nov
Paperboy	14 okt
Papyrus	12 nov
Pokémon (Blue)	7 okt
Pokémon (Red)	7 okt
Resident Evil	1 okt
Ronaldo V Football	19 nov
Stranded Kids	nov
Street Fighter Alpha	5 okt
Supreme Snowboarding	19 nov
Suzuki Alstare Extreme Racing	25 nov
Tarzan	15 okt
World Rally	nov
Worms Armageddon	12 nov

Dreamcast

Aerowings	14 okt
Blue Stinger	14 okt
Buggy Heat	22 okt
Caesar's Palace 2000	14 okt
Dragon's Blood: Die by the Sword 2	12 okt
Dynamite Cop 2	14 okt
Formula 1	5 nov
House of the Dead 2	29 okt
Hydro Thunder	14 okt
Incoming	14 okt
Jimmy Whites 2 Cueball	29 okt
Marvel vs Capcom	12 nov
Millennium Soldier: Expendable	14 okt
Monaco Grand Prix 2	14 okt
Mortal Kombat Gold	14 okt
NFL Blitz 2000	okt
Pen Pen	14 okt
Power Stone	14 okt
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	14 okt
Ready 2 Rumble	14 okt
Red Dog	12 nov
Sega Rally 2	14 okt
Snow Surfers	12 nov
Sonic Adventure	14 okt
Soul Calibur	26 nov
Speed Devils	9 nov
Street Fighter Alpha 3	26 nov
Supreme Snowboarding	14 okt
Suzuki Alstare Extreme Racing	18 nov
Tokyo Highway Challenge	14 okt
Toy Commander	14 okt
Trick Style	14 okt
UEFA Striker	29 okt
Vigilante 8: The Second Offence	15 nov
Virtua Fighter 3tb	14 okt
Worldwide Soccer	19 nov
WWF Attitude	okt

PlayStation

40 Winks	27 okt
Baseball Edition 2000	22 okt
Buster and the Beanstalk	27 okt
Carmageddon	11 okt
Chocobo	20 okt
Crash Team Racing	24 nov
Cyber Tiger	23 nov
Demolition Racer	12 nov
Destrega	10 okt
Dino Crisis	29 okt
Dune 2000	21 okt
Eagle 1 Harrier Attack	1 okt
EA Sports Supercross 2000	25 nov
European PGA Golf	5 nov
FIFA 2000	4 nov
Final Fantasy VIII	27 okt
Fisherman's Bait	okt
Football Manager	8 okt
Formula 1 '99	20 okt
Hell Night	nov
Hot Wheels Turbo Racing	21 okt
ISS Pro Evolution	nov
Kingsley's Adventure	10 okt
Knock Out Kings 2000	18 nov
Kurushi Final	20 okt
Lego Racers	13 okt
Lego Rock Raiders	13 okt
Le Mans 24 Hour	26 nov
Millennium Soldier: Expendable	19 nov
Mission: Impossible	29 okt
Metal Gear Solid: Special Missions	15 okt
Music 2000	25 okt
NBA Basketball 2000	26 nov
NBA Live 2000	25 nov
NHL Championship 2000	26 nov
Nascar 2000	4 nov
Nightmare Creatures 2	15 nov
No Fear Downhill MTB	25 okt
Pac-Man World	17 nov
Prince Naseem Boxing	25 okt
Quake II	1 okt
RC Stuntcopter	1 okt
Rising Zan	22 okt
Ronin Blade	nov
Smurfs	29 okt
Space Invaders	1 okt
Spyro 2	3 nov
Star Wars: The Phantom Menace	1 okt
Tarzan	10 nov
Tomb Raider: The Last Revelation	nov
Tomorrow Never Dies	25 nov
Tony Hawk's Skateboarding	1 okt
Trick 'N Snowboarder	12 nov
Tunguska	4 okt
UEFA Striker	22 okt
UmJammer Lammy	1 okt
Vigilante 8: The Second Offence	15 nov
Viva European Super League	1 nov
Warpath: Jurassic Park	25 nov
WCW Mayhem	11 nov
Worms Pinball	12 nov
Wu-Tang: Taste the Pain	5 nov
Xena: Warrior Princess	18 nov

Listan uppdaterades 99.10.15. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 25 • intressen: musik • föredrar: RPG & plattform • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Final Fantasy VIII*** – För sömnlösa nätter. ***Final Fantasy II*** – Fina minnen. ***Final Fantasy Anthology*** – Den ultimata spelsamlingen. ***Sonic Adventure*** – Segas revansch. ***Rayman 2: The Great Escape*** – Överraskande.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 24 • intressen: japan, tunga beats & mat • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: okunniga it-skribenter]

BÄST JUST NU: ***Legend of Dragoon*** – När ni har sett det jag såg i Tokyo kommer ni att explodera. ***Final Fantasy Anthology*** – Bättre än Final Fantasy VIII. ***Shen Mue*** – Yu Suzukis försenade spel kommer att sätta branschen i gungning. ***Crazy Taxi*** – Helt galen Dreamcast-konvertering som inte gör någon besviken. ***Resident Evil: Nemesis*** – Jag trodde faktiskt inte att det skulle bli så här bra.

JONAS SVENSSON

[ålder: oroväckande • intressen: vinyl • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: konverteringar av skräpspel]

BÄST JUST NU: ***Perfect Dark*** – Perfekt. ***Turok: Rage Wars*** – Blodigt. ***Super Smash Bros*** – Bråkigt. ***Donkey Kong 64*** – Coolt. ***Trick Style*** – Stylat.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 22 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: våldsspel]

BÄST JUST NU: ***Rayman 2: The Great Escape*** – Ett fyndigt äventyr. ***Stranded Kids*** – Istället för Robinson. ***Micro Machines 4*** – Alltid lika kul. ***Crazy Taxi*** – Snart till Dreamcast. ***Puzzle Bobble Mini*** – 100 lika roliga banor.

JOHN CARLING

[ålder: 32 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Silent Hill*** – Fortfarande bäst. ***Resident Evil: Nemesis*** – Är *Silent Hill* tätt i hasorna. ***Worms Armageddon*** – Dödskul maskslakt. ***Tony Hawk's Skateboarding*** – Jag rullar vidare. ***NHL '98*** – Elitserien har börjat.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Perfect Dark*** – Helt otroligt. ***Ready 2 Rumble*** – Tyngsta boxningsspelet på evigheter. ***Metal Gear Solid: Special Missions*** – Snakes största utmaning. ***Soul Calibur*** – Blir bara bättre och bättre. ***NHL 2000*** – Hockeysäsongen har bara börjat.

DANIEL GRIGOROV

[ålder: 22 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld]

BÄST JUST NU: ***FIFA 2000*** – Bästa versionen. ***Jet Force Gemini*** – Charmigt rymdäventyr. ***Suikoden II*** – En bra ursäkt för att stanna hemma. ***Donkey Kong 64*** – Rare gör det igen. ***Perfect Dark*** – Kan bli hur bra som helst.

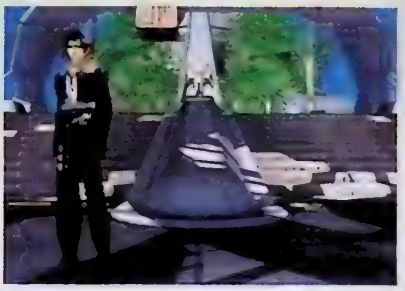
BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Square
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Final Fantasy VIII

Final Fantasy är sagan som inte tycks ha något slut. Men i Squares åttonde underverk är inte allting sig likt längre.

Medan många rollspel växer med tiden och blir riktigt bra först efter några timmar, då man har lärt känna huvudpersonerna och världen de lever i, har Square altid haft förmågan att göra spel som fängslar direkt. De lägger ned extremt mycket tid och energi på imponerande inledningssekvenser och har också producerat många av konsolvärldens mest minnesvärda intron.

Final Fantasy VIII är definitivt inget undantag. Den inledande renderade sekvensen är något av det mest storslagna som har producerats i spelsammanhang, även i jämförelse med andra Square-produktioner. Och redan här fokuserar Square på de relationer som senare visar sig vara hela spelets huvudtema.

I tidigare delar i serien har Square försökt att ge karaktärerna realistiska känslor genom att skapa intriger mellan dem, men aldrig någonsin har de strävat efter att göra ett *Final Fantasy* som ligger så här nära verkligheten. I *Final Fantasy VIII* är det inte bara karaktärernas kroppar som har vuxit och blivit proportionerliga i relation till deras huvuden. Även deras tankar och agerande har gjorts verklighetstrogna för att få dem att kännas mer levande.

Allt som Squares grafiker har lärt sig sedan *Final Fantasy VII* bidrar naturligtvis också till stämningen. Med bättre animerade karaktärer är det lättare att urskilja kroppsspråk och ansiktsuttryck och med fler förrenderade mellansekvenser förs handlingen framåt smidigare.

Handlingen i *Final Fantasy VIII* kretsar kring två typer av organisationer; Garden och SeeD. Garden är en form av militärskolor där eleverna är mellan sex och nitton år gamla. Bland alla de utexaminerade ungdomarna väljs ett fåtal ut för att genomgå ett specialtest, och de som klarar det får en chans att ansluta sig till specialstyrkan SeeD som utför olika beställningsuppdrag över hela världen.

Huvudpersonen heter Squall Leonhart och är en 17-årig ensamvarg som utbildas på Balamb Garden och som inte tycks bry sig om någonting annat än att bli fullvärdig medlem i SeeD. Han har ingen relation till någon och gör sitt bästa för att undvika att bli personligt involverad i någonting. Både hans vänner och fiender ser honom som en extremt talangfull elev men också som en nästan otäckt kall och stel person, något som han naturligtvis inte heller bryr sig särskilt mycket om.

De första timmarna av spelet handlar mest om Squall och man får följa honom när han klarar sina viktiga prov tillsammans

Trots att Squall bara försöker att tänka på livet som idealisk soldat och känslokallt utför alla sina uppdrag, dyker det upp någon som han mer och mer börjar inse att han faktiskt bryr sig om. En flicka som han till slut inte kommer att kunna dölja sina känslor för.

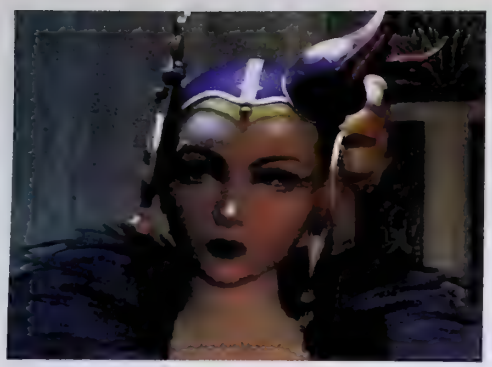
med sina klasskamrater Zell Dincht och Selphie Tilmitt, och när de med hjälp av lärarinnan Quistis Trepe och stöddige Seifer Almasy, som Squall trots sitt likgiltiga yttre nästan verkar älska att hata, ger sig ut på sina första SeeD-uppdrag.

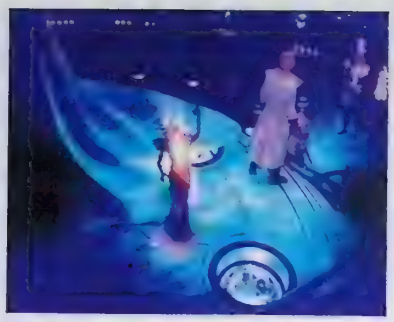
Men trots att Squall bara försöker att tänka på livet som idealisk SeeD-soldat och känslokallt utför alla sina uppdrag, dyker det upp någon som han mer och mer börjar inse att han faktiskt bryr sig om. En flicka som han till slut inte kommer att kunna dölja sina känslor för. Och plötsligt handlar *Final Fantasy VIII* lika mycket om kärlek mellan två personer som om den sedvanliga kampen mellan gott och ont.

Den mer verklighetstrogna grafiken och kärlekstemat är inte det enda som skiljer *Final Fantasy VIII* från sina föregångare. Varken magipoängen, skattkistorna eller några av de föremål som tidigare har gått under benämningen Armor existerar längre. Magipoängen har ersatts av ett system som bygger på att man stjäl magiska krafter från sina fiender och antingen använder dem som motattacker direkt eller samlar på sig dem för senare bruk. Den enda utrustning som huvudpersonerna konstant bär med sig är sina vapen, som inte går att byta ut men som däremot kan uppgraderas med hjälp av olika reservdelar. Så för att skydda sig krävs det att varje karaktär lär sig att hantera sin Guardian Force på rätt sätt. Och det är just dessa beskyddande krafter som spelar den allra största nya rollen i *Final Fantasy VIII*. Så kallade Summons – otroligt starka monster som går att tillkalla under strider – är ingenting nytt i sig, och redan i *Final Fantasy VII* var några av dem ovärderliga i kampen mot Sephiroth, men i *Final Fantasy VIII* måste alla karaktärer ha tillgång till en Guardian Force för att överhuvudtaget kunna göra något motstånd när fienden anfaller. Genom att utnyttja deras förmågor kan karaktärerna hantera både speciella föremål och de stulna magierna samt stärka sitt försvar mot olika typer av attacker. Men mest kretsar allting runt de specialattacker som varje Guardian Force kan utföra. Square har lagt ned extremt mycket arbete på dessa 16 spektakulära grafiska uppvisningar och lika mycket som man i början fascineras av dem, avskyr man dem efter ungefär halva spelet. Då klarar man nämligen inte längre av att genomgå de energiska striderna utan deras hjälp och ju längre man kommer i spelet desto fler gånger måste man använda dem under varje kamp. Och hur snygga de än är så blir man otroligt trött på dem i längden, särskilt eftersom de sällan är över på mindre än en minut och inte är direkt varierande.

Helt nytt för *Final Fantasy VIII* är det dominoliknande kortspelet som man kan spela med många av de karaktärer som man möter un-

För att få magin Thunder måste Quistis stjäla den av någon av de fiender som behärskar den.



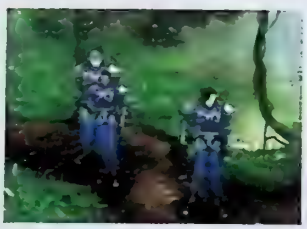


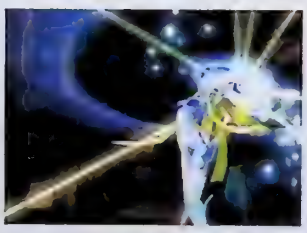
Edeas klädsel är något av det mest osannolika som har skådats i spelsammanhang.

der äventyrets gång. De exakta spelreglerna varierar beroende på var i världen man befinner sig, men grundprincipen är densamma och spelet är inte alls svårt att lära sig. Korten man vinner kan förvandlas till föremål och fiender kan förvandlas till kort, men är man inte intresserad av spelet går det utmärkt att strunta i det.

Överlag är *Final Fantasy VIII* det mest avancerade spelet i serien. Hela Guardian Force-systemet gör det komplicerat att förse sina karaktärer med rätt styrkor och svagheter och även om man får mycket hjälp går det inte helt smidigt att navigera sig genom de otaliga menyerna. Men samtidigt ger alla dessa inslag *Final Fantasy VIII* ett enormt djup, och den som verkligen vill leva sig in i äventyret har näst intill oändliga möjligheter och en bra bit över 50 speltimmar framför sig.

TB





I tidigare delar i serien har Square försökt att ge karaktärerna realistiska känslor, men aldrig någonsin har de strävat efter att göra ett Final Fantasy som ligger så här nära verkligheten.

ANNORLUNDA

Jag respekterar verkligen de spelproducenter som alltid försöker att utvecklas, de som strävar efter att aldrig göra samma spel två gånger. Och även om jag alltid har varit förtjust i de små deformerade karaktärerna från de sju första *Final Fantasy*-spelen har jag inga problem med att Tetsuya Nomura har valt att gå en annan väg och göra dem realistiska. Square har ju i allmänhet strävat efter att göra *Final Fantasy VIII* mer mänskligt än sina föregångare. Och lyckats. Det tar ett tag för mig att smälta, men några timmar in i äventyret sitter jag där igen, fängslad av TV-spelens första riktiga kärlekssaga. Det jag fascineras mest av är hur Square har lyckats att skapa en hel värld där allting verkligen passar ihop. Ingenting liknar något jag tidigare har sett eller ens kunde drömma om, men allt från de kitschiga klädkollektionerna till de osannolika skolbyggnaderna och de ultramoderna fordonen matchar varandra perfekt. Hur absurda vissa inslag än är så känns de alltid som gjorda för *Final Fantasy VIII*.Vad jag däremot aldrig kommer över är de delar av soundtracket som sjungs av Faye Wong, alla Guardian Force-attacker som upprepas tills jag bokstavligen släpper handkontrollen och lämnar rummet varje gång jag tvingas att använda dem, de allt längre sekvenser som mer liknar film än spel, och det faktum att dessa inslag är de som Square själva är mest stolta över.

Tobias 95

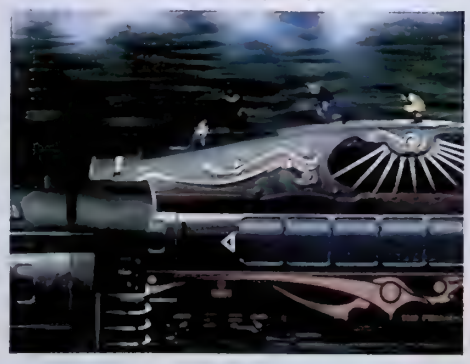
BEHOV NYTÄNKANDE

På något sätt är det fortfarande vissa saker hos Square och i deras tillvägagångssätt som stör mig. Det verkar som att de har valt en väg som leder bort från spelens värld. Jag får intrycket av att de hellre skulle göra film. Men så är de pionjärer som har blivit äldre. Yoshinori Kitase har som bekant tagit över rollen som regissör, och kanske är det så att Hironobu Sakaguchi börjar att bli trött efter tolv års involvering och lämnar över arbetet till yngre förmågor. Square står inför ett generationsskifte och det blir uppenbart i *Final Fantasy VIII*. Att det nya rollspelet är mer enhetligt går inte att missa. Filmerna, handlingen och dialogerna är mycket bättre sammanställda. Vad gäller striderna så är de inte så övertygande. För i rollspel är striderna bland de viktigaste inslagen. Ingenting annat i ett rollspel är så tidskrävande. Här efterlyser jag mer variation. Trots alla magier, Guardian Forces, uppgraderingsbara vapen och otaliga möjligheter blir kontentan en evig upprepningsprocedur. Här behövs nytänkande. Spelaren borde kunna delta mer aktivt istället för att bara luta sig tillbaka i soffan i några minuter varje gång en Guardian Force som Eden brakar loss. Visst är det kul den första gången, men efter att ha sett samma sekvens hundra gånger sliter man sitt hår.

I sin helhet är dock *Final Fantasy VIII* den uppföljare man väntat sig. Square är traditionella, och rör inte till det för mycket. Kärlekshistorien mellan Squall och Rinoa är utformad med fingertoppskänsla och den klassiska kampen mellan gott och ont fungerar alltid. Så sätt dig ner, stoppa in CD:n i maskinen och bered dig på en resa till en värld endast en konsol kan ta dig till. Och vilken värld sedan.

Martin 94

Tågrånarsekvensen är ett exempel på hur Square verkligen försöker att göra även de förrenderade delarna av *Final Fantasy VIII* spelbara.

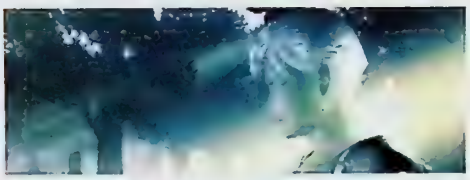


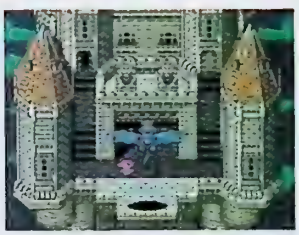
GRAFIK	97	SPELBARHET	93	TOTALT
Pampigt. Ibland på gränsen till överdrivet, men originellt och väldigt snyggt.		Det mesta är utvecklat och förbättrat, men väntetiderna mellan de egna besluten blir allt längre.		Årets överlägset mest storslagna äventyr.
LJUD	94	UTMANING	98	**95**
Nobuo Uematsu börjar skriva lite väl mycket på rutin, men musiken bidrar fortfarande till den speciella atmosfären.		Handlingen är välskriven och äventyret stort. Mycket mer valuta kan man inte få för sina pengar.		

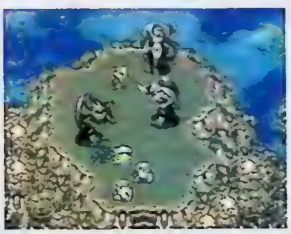
SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Square
UTVECKLARE — Square
DISTRIBUTION — Import
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

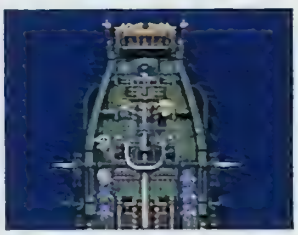
Final Fantasy Anthology

Varje äventyr har en början. Och eftersom många spelare inte upptäckte Squares *Final Fantasy*-saga förrän under det sjunde kapitlet släpper de nu en samling som både fungerar som nostalgitripp och historielektion.









Det var i de här spelen som allting började. Egentligen grundades många av Squares idéer ännu tidigare, framför allt i *Final Fantasy IV*, men det är de två Super NES-spelen som ursprungligen kom 1992 och 1994 som Square har valt att släppa till PlayStation. *Final Fantasy V* är helt nytt för den engelskläsande delen av världen och även om *Final Fantasy VI* släpptes som *Final Fantasy III* i USA för fem år sedan är det många som gick miste om det på grund av att serien då fortfarande inte hade gjort sig ett namn.

På ytan ser varken *Final Fantasy V* eller *VI* lika imponerande ut som sina efterföljare, men innehållsmässigt har de precis samma djup och många av de inslag som har gjort del sju och åtta till de populäraste rollspelen någonsin, var redan utvecklade i de här spelen. Meny- och kampsystemen är nästan identiska och även om de äldre äventyren av naturliga skäl inte regelbundet avbryts av visuella uppvisningar har de också medryckande mellansekvenser som för handlingen vidare. Faktum är att de begränsade grafiska möjligheterna innebar att det krävdes mer av både dialogen och manuset, vilka ofta känns mer genomarbetade i både *Final Fantasy V* och *VI* jämfört med i uppföljarna. Även den dåvarande karaktärsdesignern Yoshitaka Amano och kompositören Nobuo Uematsu var tvungna att med relativt enkla medel försöka att förmedla känslor, men så har också de här båda spelen några av de mest karismatiska huvudpersonerna och mest välskrivna soundtracken i spelhistorien.

Final Fantasy V kretsar kring hur fyra kristallers magiska krafter kan påverka en hel värld. När de plötsligt krossas i småbitar slutar mycket att fungera och fyra personer med olika ursprung och mål börjar att söka efter en lösning på mysteriet. I spelet introduceras ett unikt system där varje karaktär kan ta på sig olika roller – exempelvis tjuv, munk, magiker, ninja och kemist – och på så sätt lära sig alla de egenskaper som är förknippade med dessa olika typer.

I *Final Fantasy VI* berättar Square sin kanske mest fascinerande berättelse någonsin. Den handlar omFF-Anthology en värld där magi har ersatts med teknologi och om tolv hjältars kamp mot den onde Kefka och hans imperium. Efter ungefär halva spelet går världen under vilket resulterar i den extremt dystra stämning som senare formade hela *Final Fantasy VII*. Med skillnaden att World of Ruin i *Final Fantasy VI* är helt icke-linjär och låter spelaren utforska och hitta lösningar på egen hand. *TB*

MER FANTASI

När jag ser de nya inledningarna till *Final Fantasy V* och *VI* börjar jag att drömma om hur ett helt nyutvecklat spel i samma stil skulle kunna se ut. För även om det finns två uppföljare så handlar de inte riktigt om samma sak. De spel som är med på *Final Fantasy Anthology* är inga interaktiva filmer, de är extremt välberättade sagor där man relativt fritt kan utforska hela fantasivärldar. Och även om jag gillar Tetsuya Nomuras nya karaktärer är Yoshitaka Amano en designer med större fantasi och mer originella idéer. Vilket gör att de här spelen inte kräver några avancerade visuella förklaringar för att man ska förstå karaktärernas personligheter.

Nobuo Uematsus musik låt också mer inspirerad förr. Med det Super NES-ljudchip som PlayStations pappa Ken Kutaragi producerade lyckades han göra underverk och inledningen till *Final Fantasy VI* är fortfarande det bästa stycke han har skrivit.

Jag förstår att Square vill gå vidare och tycker att det är modigt att våga lämna någonting så här fantastiskt bakom sig. Men bättre rollspel än så här kommer de förmodligen aldrig att producera igen.

Tobias 98

GRAFIK	80	SPELBARHET	95	TOTALT	
Underbar karaktärsdesign, och vissa delar ser bra ut trots att det har gått några år.		Fängslande och engagerande, men aldrig särskilt komplicerat.		Inte bara för nostalgiker.	
LJUD	98	UTMANING	97		94
Nobuo Uematsu på toppen av sin karriär.		Två enorma äventyr i ett.			

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Namco
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 26 november
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Soul Calibur

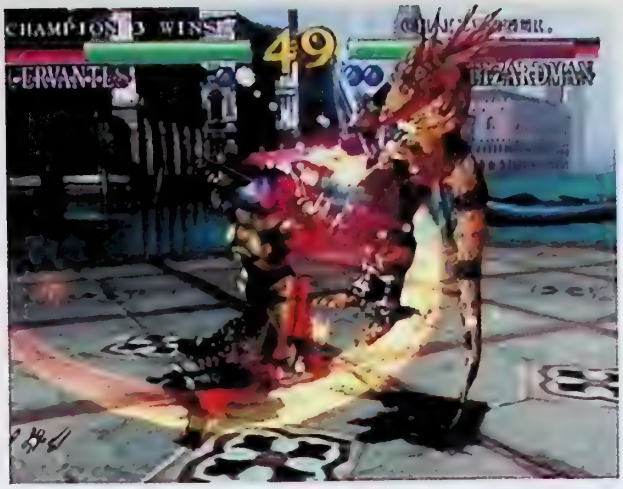
Den nya generationen konsoler öppnar vägen för konverteringar av arkadspel i en klass som vi tidigare bara kunna drömma om. Namcos *Soul Calibur* att ett av dem.

Kameraåkningarna är hisnande men välbalanserade.

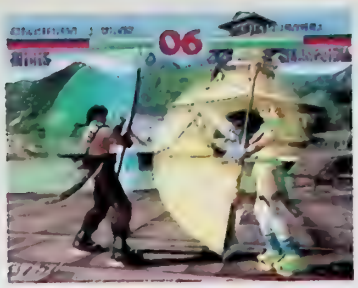
Även om *Soul Calibur* i grunden är upplagt enligt standardmodellen vore det en grov underdrift att kalla det ett vanligt beat 'em up. Arkadspelet finns där från start med sina tio ordinarie och tio dolda karaktärer, ett VS-mode för två spelare, Time attack, Survival och allt annat som man förväntar sig. Och så finns det Mission Battle, som inte bara innehåller en uppsjö av uppdrag utan också är nyckeln, inte bara till en rad extra spelformer och andra hemligheter, utan även till själva själen i *Soul Calibur*. Uppdragen är inte så äventyrsbaserade i sig. De består av en rad olika strider mot de övriga karaktärerna. Men utmaningarna är varierade och blir allt svårare ju längre man kommer. Dessutom finns det en viss pedagogik inlagd som gör att de också fungerar som en utmärkt skola. I de inledande striderna måste man helt enkelt behärska grundrörelser som kast och hopp och längre fram möter man osynliga motståndare, spelar med en ständigt krympande energimätare, vadar fram i kvicksand och kämpar mot fiender som endast kan besegras med oblockerbara attacker. För att bara nämna några exempel. Segraren belönas med poäng som kan användas till att låsa upp bilder i ett antal gallerier vilka i sin tur låser upp fler uppdrag och bildgallerier, nya banor och valmenyer, hemliga avdelningar på Namcos hemsida och en hel del annat smått och gott. Svårighetsgraden i uppdragen stegras också rejält och den sista omgången klarar man definitivt inte av på en kafferast. Skulle man tröttna på själva spelandet finns det också en mängd uppvisningsfunktioner i museiavdelningen. Man kan titta på datorstyrda matcher ur valfri bildvinkel med rörlig kamera och zoom vilket bara det är en effektiv uppvisning av den enorma datorkraft som finns i maskinen. Det går att specialgranska alla karaktärernas vapen, kläder och bakgrund och man kan till och med låta dem framföra sina repertoarer av stridsvrål och häftiga kommentarer, på japanska visserligen men det minskar ju inte coolhetsfaktorn. Och tröttnar man på det finns över 200 bilder att studera i de olika gallerierna.

Ytan är så läcker och lockande att bara den är värd priset, men det bästa är att det också finns ett djup under allt utstuderat showglitter.

Rent grafiskt är *Soul Calibur* också oerhört imponerade. Allt man ville göra i föregångarna, *Soul Edge* i arkadversion och *Soul Blade* till PlayStation, har man nu fått en plattform som klarar av. Trots ökat polygonantal och detaljerade banor märks inga som helst tendenser till flimmer eller minskning av bildhastigheten ens när de största och tyngsta karaktärerna drabbar samman på en flotte som glider nedför en underjordisk flod samtidigt som ljuseffekterna gnistrar i grottväggarna och vattnet blänker och skimrar. Kontrollsystemet är både utvecklat och förenklat jämfört med de tidigare spelen. Stor vikt ligger på rörlighet även i djupled och attackernas utförande beror till stor del på var man befinner sig i förhållande till motståndaren. Det finns som sagt otaliga kombinationer av hopp, kontringar, specialattacker och undanmanövrar men alla är lättbegripligt förklarade i ett utmärkt menysystem där man även kan välja att spela med arkadinställningar. Nya funktioner är till exempel Soul Charge som laddar upp attackerna lite extra och ett enkelt blockeringssystem som ligger på L- respektive R-knappen. Ljudeffekterna med samplade kommentarer och realistiska metallskrammel är också värda lite extra poäng. Lägger man därtill alla hemligheter som vi ännu inte har upptäckt trots ett par veckors hårdspelande och vad som kan döljas på Internet står det klart att *Soul Calibur* är ett spel som kommer att leva länge. *JS*



Dreamcast är en maskin som verkligen har givit alla 3D-designers möjlighet att få utlopp för sina vildaste drömmar.



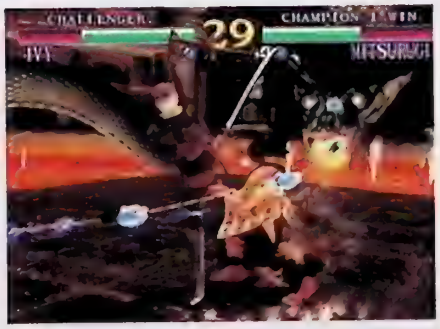
Specialeffekterna är imponerade både när det gäller ljud och ljus.

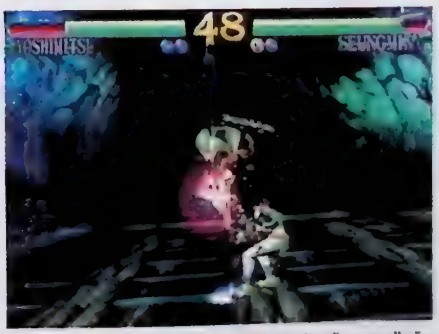
Och den här duger otroligt bra i väntan på att det ska hända. *Soul Calibur* är ett nödvändigt köp för den som gillar beat 'em up och har den minsta svaghet för att leka med riddare och samurajer.

Jonas 94

FÖRSTKLASSIG UNDERHÅLLNING

Nu är det fest igen. Där *Virtua Fighter*-serien har uppfyllt alla önskemål om perfekt kontroll och taktiskt tänkande handlar *Soul Calibur* mera om äventyr och ren underhållning. Visserligen är kontrollen näst intill perfekt även här och det skadar inte heller med ett visst mått av taktik. Men först och främst är det de spektakulära karaktärerna med alla sina fantastiska vapen och specialattacker, de läckra banorna och de många hemligheterna och spelformerna som är behållningen med *Soul Calibur*. Att lyckas plocka ihop alla de här ingredienserna till ett spel som dessutom är välbalanserat och krävande är en prestation. Ytan är så läcker och lockande att bara den är värd priset, men det bästa är att det också finns ett djup under allt utstuderat showglitter. *Soul Calibur* bjuder på både omedelbar högklassig underhållning i form av vildsinta matcher mot levande eller datorstyrda motståndare och långlivad utmaning i form av otaliga uppdrag att lösa och tjogtals specialattacker att nöta in. Och så är det som sagt fest. Det är helt enkelt förbaskat roligt att låta bisarra riddarmonster svinga groteskt överdimensionerade slagsvärd mot lättklädda amasoner med elpiskor. Eller tvärtom. Och så är ju Yoshimitsu tillbaka och i högform. Att hitta några större brister i *Soul Calibur* går inte. Naturligtvis skulle man kunna önska sig ännu mer av allt och ännu bättre kontroll men det kommer säkert när nästa version släpps.





Yoshimitsu i högform, fast just den här attacken är mer rolig än effektiv.

MÄSTERLIGT

De som under årens lopp har testat *Street Fighter*, *Virtua Fighter*, *King of Fighters* och *Tekken* vet att de finns en mängd olika beat 'em up-skolor, där varje spel har sitt unika spelsystem. Beat 'em up handlar mycket om smak. *Tekkens* omänskligt fantasifulla kamper, *Virtua Fighters* överrealistiska upplägg och *Street Fighters* perfekta spelkontroll är utmärkta exempel på detta. Det handlar om smak och tycke och det testas ute i de japanska arkadhallarna, innan en konsolkonvertering ens är påtänkt. De japanska arkadspelarna är de mest inflytelserika beat 'em up-lobbyisterna i världen. Det är de som kommer med idéer om vad som kan tänkas förbättras och det är de som har sett till att *Soul Calibur* är bland de bästa beat 'em up-spel som sett dagens ljus på en konsol. Och både de och Namco har onekligen bra smak.

Soul Calibur är, precis som *Tekken*, ett spel som tar en livstid att lära sig att bemästra till fullo. Det finns så många aspekter att ta hänsyn till att det nästan är larvigt. Vare sig man är en knapptryckande entusiast eller en beat 'em up-filosof med sikte på att bli världsbäst. *Soul Calibur* är ett smultronställe för alla vänner av beat 'em up. Och vägen dit startar via närmaste spelåterförsäljare.

Martin 94

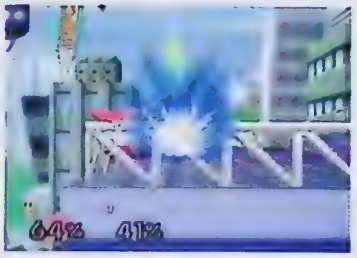
GRAFIK 92	**SPELBARHET 94**
Enastående tjusig. Det här är något av den snyggaste spelgrafik som har skådats i konsolvärlden.	Lättillgängligt och logiskt trots myriader av specialattacker och kombinationer.
LJUD 92	**UTMANING 95**
Ytterst välgjorda ljudeffekter och stämningsfull musik.	En välfylld karamell som går att suga på länge, länge.

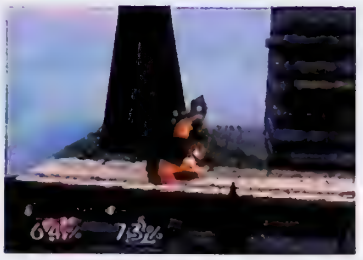
Om inte det bästa beat 'em up-spelet hittills så i alla fall det definitivt snyggaste och roligaste. **94**

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Hal
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 25 november
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Nintendo är duktiga på att utnyttja sina populära spelfigurer. De har redan använts till virtuella brädspel, varit med i ett RPG, tävlat i go-kart, spelat golf och lekt doktor. Och de måste ha blivit irriterade på varandra under tiden, för nu har de börjat att slåss med varandra också.

Super Smash Bros





De är kanske inte så många, men de finns; de som har funderat över vilken av Nintendos karaktärer som skulle vinna i en inbördes strid. Åtminstone måste det existera folk på Nintendo som ägnat sig åt dylika tankegångar, för nu släpper de ett beat 'em up på just det temat.

I *Super Smash Bros* får Link äntligen chansen att sätta svärdet i Kirbys rosa kropp, Pikachu får tillfälle att sveda mustaschen på Mario och Donkey Kong får en efterlängtad möjlighet att klappa till den gamle rymdsnobben Fox McCloud. Med i spelet finns även Yoshi, Samus Aran från *Metroid* och fyra hemliga karaktärer som blir tillgängliga för den som klarar hela spelet. Tillsammans bevisar de att Nintendo-karaktärer kan bråka som inga andra.

Självklart är upplägget inte särskilt allvarligt. Varje karaktär har sin egen hemmaplan, full av plattformar och fasta eller rörliga hinder. Det säkraste sättet att vinna är att helt enkelt knuffa de andra deltagarna ned i de avgrunder som omger varje bana, men på slutet avgörs striderna alltid med poäng som delas ut beroende på vad som har skett under matchen. För att bestämma poängen tar datorn hänsyn både till skicklighet och sportslighet, så det lönar sig inte att vara feg och köra med billiga trick. Men samtidigt är kamperna så intensiva att man knappt hinner tänka på vad man gör.

Varje karaktär har sina egna tekniker och specialknep. Samus Aran kan till exempel ladda upp och skjuta iväg stora energibollar, Mario kan kasta eldkulor, Fox McCloud har sin laserpistol och Donkey Kong kan utföra vilda snurrande attacker. Galnast är Pikachus fräsande elektricitetsattacker, Yoshis allätande gap och Kirbys märkliga förmåga att

kopiera andras rörelsemönster. Det finns även en rad slumpvis genererade vapen som dyker upp på banorna så att kombattanterna kan använda dem för sina våldsamma ändamål. Men variationen på tekniker känns ändå inte speciellt stor och kan absolut inte jämföras med mer seriösa beat 'em up-spel som *Tekken* eller *Street Fighter*. Därför kan spelet bli en aning långtråkigt om man spelar på egen hand.

Men när flera spelare deltar samtidigt blir nöjet desto större. Upp till fyra deltagare kan vara med samtidigt och som partyspel är *Super Smash Bros* något av det roligaste som finns. Möjligheterna att gängspöa en enda karaktär kommer att reta upp många dåliga förlorare och det kaos som uppstår när alla hatar alla leder i slutändan alltid till hysteriskt skrattande. För variationens skull kan spelarna delas in i lag av olika storlek om så önskas. *Super Smash Bros* ställer visserligen inte speciellt höga krav på skicklighet, så vinnaren i detta spel kan aldrig känna sig lika duktig som exempelvis försten över måltinjen i *Super Mario Kart*. Men i gengäld är *Super Smash Bros* ett spel som alla kan delta i och därför är möjligheterna till jämna fighter stora.

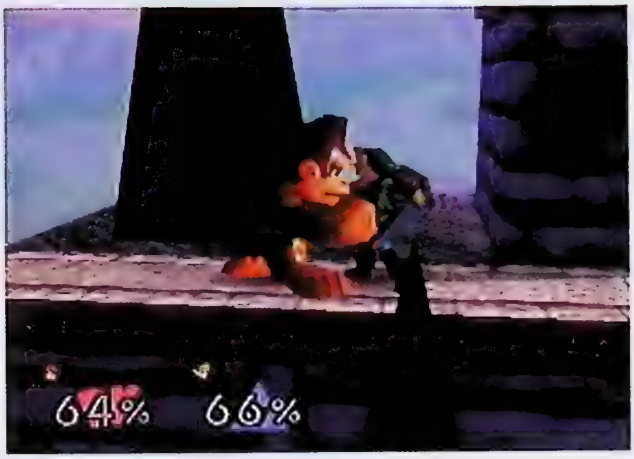
Grafiken har en något udda stil som hamnar någonstans mitt emellan alla de spel som karaktärerna härstammar ifrån, men mest lutar det åt *Super Mario 64*-hållet. Spelmotorn är välprogrammerad och polygonerna flyter på i ett otroligt högt tempo, fast de är inte överdrivet många. Något som hjälper till att höja spelbarheten är kameravinkeln, som uppmärksamt följer vad som händer och zoomar in för maximal tydlighet så ofta det går. Ibland händer det dock att karaktärerna blir rejält utspridda över skärmen, vilket leder till ögonblick av total förvirring. Samtidigt ligger det i spelets natur och blir därför inget betydande irritationsmoment.

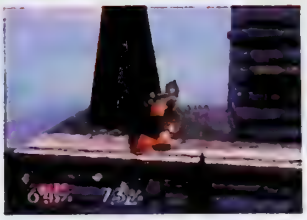
Förväntar man sig ett beat 'em up i ordets vanliga bemärkelse, eller en långvarig utmaning för en spelare, har man inte mycket att hämta här. Men för den som utan att behöva tänka en enda sekund på skadligt TV-spelsvåld vill slå Yoshi bara för att han är töntig, sparka Mario bara på grund av hans jobbiga röst eller klappa till Pikachu enbart för att han envisas med att pipa sitt eget namn hela tiden är *Super Smash Bros* ett utmärkt val. Särskilt om man har några kompisar att bråka med.

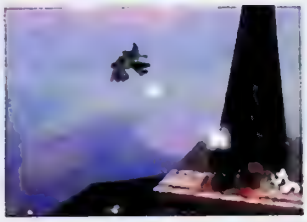
Möjligheterna att gängspöa en enda karaktär kommer att reta upp många dåliga förlorare och det kaos som uppstår när alla hatar alla leder i slutändan alltid till hysteriskt skrattande.

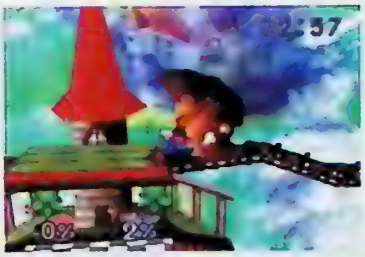
MW

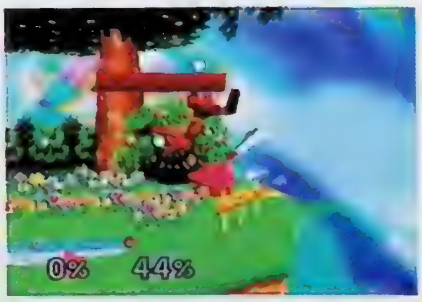
Yoshis hemmaplan ser ut att vara hämtad direkt ur *Yoshi's Story*, med en hjärtformad sol, frukter och plattformar.

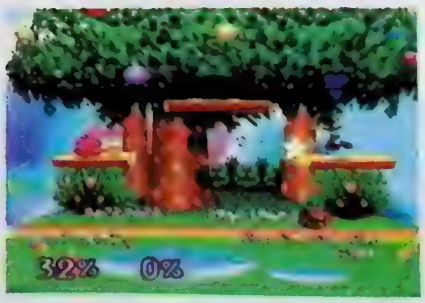












KUL NÄR MAN ÄR FLERA

Det har hänt mer än en gång att jag har blivit irriterad på att Nintendos karaktärer jämt ska vara så gulliga och nu har jag äntligen fått chansen att leva ut mina aggressioner. Allra bäst är det när lilla Pikachu får tag i en stor hammare och plattar till den alltjämt hest gnällande Yoshi så att han tystnar en stund.

Men när jag är ensam känner jag mig inte alls lockad att spela *Super Smash Bros*. Variationen på tekniker är alldeles för liten och det går snabbt att bemästra samtliga karaktärer. I viss mån hämmar detta även sessioner med flera deltagare. Det brukar börja bra, men efter någon halvtimme eller så sträcker jag mig ändå efter mitt *Worms* till PlayStation. Det kanske är för att jag helt enkelt gillar den där lilla extra brutaliteten.

Men den där första halvtimmen är extremt rolig och nästa gång vi är några som ska spela så blir den lika underhållande igen. Så jag kommer nog ändå inte att glömma *Super Smash Bros* i första taget. Och att Nintendo ständigt söker efter nya sätt att använda sina karaktärer på tycker jag är enbart positivt.

Micke 83

UNDERHÅLLNINGSVÅLD

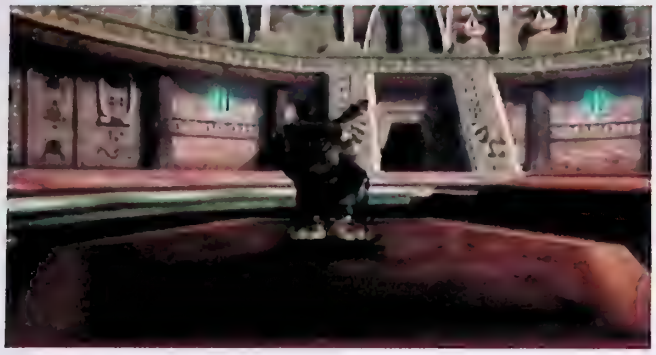
Idén att samla några av spelvärldens mest etablerade karaktärer och låta dem gå loss på varandra med hjälp av sina respektive klassiska egenskaper är helt lysande. Men förväntar man sig Nintendos svar på *Street Fighter* och *Virtua Fighter* blir man garanterat extremt missnöjd när man ser *Super Smash Bros*. De avancerade tekniker och kombinationer som går att utveckla i Capcoms och Segas spel är helt uteslutna ur detta allvarsbefriade beat 'em up. Naturligtvis kan man vara bättre och sämre även på att spela *Super Smash Bros*, men här är det helt andra taktiker som gäller för att vinna. Feghet leder oftast ingenstans och bonusprylarna är mer effektiva än några av karaktärernas skräddarsydda vapen. Det krävs alltså att man helt ändrar uppfattning om vad ett beat 'em up egentligen handlar om för att man ska uppskatta dessa hysteriska uppgörelser. Dessutom måste man ha kompisar att spela med, för precis som *Mario Party* håller *Super Smash Bros* inte särskilt länge utan levande motstånd.

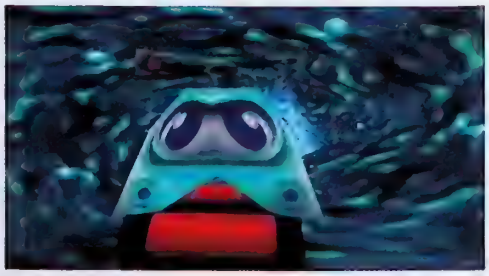
Tobias 85

GRAFIK 80	**SPELBARHET** 85	**TOTALT**
Enkel, men högst funktionell.	Eftersom kontrollen är så enkel kan vem som helst vara med och spela.	Galet och roligt för flera spelare.
LJUD 80	**LIVSLÄNGD** 70	**84**
Den galna musiken och de många käcka tillropen skapar en totalt förvirrad stämning.	Att ha flera deltagare är snudd på ett krav för att spelet ska vara roligt.	

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Rare
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 11 november
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Jet Force





Det finns få spelutvecklare som känner Nintendo 64 lika bra som Rare. Deras logotyp har kommit att bli en kvalitetsstämpel för välgjorda spel och *Jet Force Gemini* är ännu ett bevis på deras kompetens.

Förutom Nintendo själva finns det inget spelföretag som gör bättre spel till Nintendo 64 än Rare. Sedan konsolen släpptes har de bevisat det gång på gång, framför allt med *Goldeneye 007*. Att de lyckas så bra med sina produktioner beror givetvis till stor del på programmerarnas skickliga hantering av hårdvaran, men även på idérikedom och fantasifullhet. Rares spel känns oftast mycket genomtänkta och ger spelaren utmaningar som ställer krav på både teknisk skicklighet och tankeförmåga.

Jet Force Gemini är inget undantag. Från början till slut är spelet ytterligare ett bevis på Rares kompetens inom både fantasifullt spelskapande och tekniskt kunnande. Genom att blanda element från både *Banjo-Kazooie* och *Goldeneye 007* har de lyckats att skapa en hybrid mellan äventyr, action och plattformsspel som håller åtskilliga timmar, även för den mest kräsna spelaren.

Från början till slut är spelet ett bevis på Rares kompetens inom både fantasifullt spelskapande och tekniskt kunnande. Genom att blanda element från både Banjo Kazooie och Goldeneye 007 har de lyckats att skapa en hybrid mellan äventyr, action och plattformsspel.

Hjältarna i *Jet Force Gemini* heter Juno, Vela och Lupus och deras uppdrag är att rädda de fredliga Tribals från en ondskefull invasionsstyrka bestående av vidriga jätteinsekter. Uppdraget är minst sagt omfattande och för att få stopp på de äckliga krypens hänsynslösa framfart måste den modiga trion skjuta sig genom en mängd banor med många olika typer av inslag. Juno, Vela och Lupus har varsitt uppdrag att slutföra och eftersom de tre har olika specialförmågor är spelet mycket varierat.

Under äventyrets gång måste man lära sig att hantera två olika kameralägen. I det ena läget ser man karaktärerna bakifrån, som i *Super Mario 64* eller *Banjo Kazooie*. När R-knappen trycks in hamnar kameran i det andra läget och då får spelaren sikta ur karaktärernas perspektiv, som i *Goldeneye 007*. I det första läget siktar vapnen till viss del automatiskt, men många fiender går bara att rå på med hjälp av det noggrannare sikte som det andra läget medför. Att byta fram och tillbaka mellan dessa två lägen kan bitvis vara rejält förvirrande, speciellt på de banor där karaktärerna både måste hoppa mellan plattformar och samtidigt sikta noggrant för att ta kål på alla fiender. Men över lag fungerar upplägget väl och gör att de många vapnen blir roliga att använda.

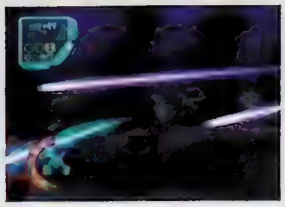
Banorna är stora och innehåller många hemligheter. Det går att klara spelet utan att hitta allt, men den som bemödar sig med att gå igenom banorna ordentligt har många roliga bonus att se fram emot. Bland annat finns det hemliga kistor som öppnar nya inslag i den delen av *Jet Force Gemini* som är avsedd för flera spelare. Ett särskilt påhittigt inslag är den flygande roboten Floyd. När alla hans gömda delar har hittats och monterats ihop kan två spelare samarbeta i det ordinarie äventyret, genom att den ena spelaren styr Juno, Vela eller Lupus medan den andra spelaren använder Floyd för att skjuta fiender med. Det finns även dolda racingbanor avsedda enbart för Floyd.

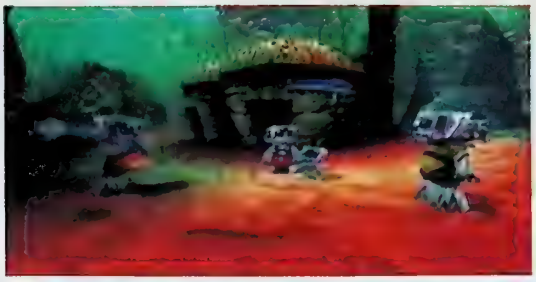
Sin vana trogen har Rare sett till att grafiken håller högsta klass. Spelet är fullt av snygga effekter för transparens och reflektioner och den mästerliga ljussättningen gör banorna mycket stämningsfulla. Den enda egentliga bristen hos grafiken är kameran, som inte alltid vill hänga med i svängarna. I spelets mer plattformsbetonade inslag kan det ställa till med problem, men inte värre än i de flesta andra tredimensionella spel av den här typen.

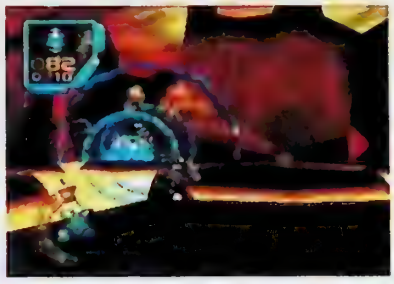
För den enskilde spelaren är *Jet Force Gemini* ett komplett äventyr med många originella inslag, och spelets *Goldeneye 007*-liknande kamper där upp till fyra deltagare kan vara med samtidigt går inte heller av för hackor. Visserligen är plattformsinslagen inte lika roliga som de i *Banjo-Kazooie* och actionsekvenserna inte fullt så medryckande som de i *Goldeneye 007*, men ett bättre mellanting mellan de två spelen kan man knappast lyckas med.

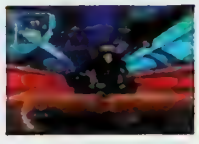
MW

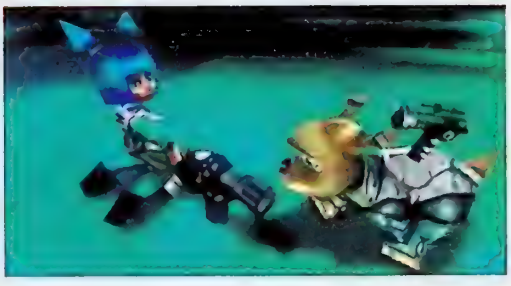
Gemini











Rares Blast Corps-team har inspirerats av sina kollegor och blandat inslag ur *Goldeneye 007* med *Banjo-Kazoole* för att skapa sitt annorlunda shoot 'em up-äventyr.

OINTRESSANT BLANDNING

Det är någonting som gör att jag inte kan gilla *Jet Force Gemini* riktigt så mycket som jag borde. Trots att Rare formligen har proppat spelet fullt med finesser och originella inslag är det någonting som hindrar mig från att ryckas med och istället får mig att rycka lätt på axlarna. Kanske är det att handlingen inte känns särskilt inspirerad. Kanske är det att vapensystemet och kontrollen inte har slipats tillräckligt väl för att göra spelet nog utmanande. Antagligen är det en blandning av båda.

Därmed inte sagt att *Jet Force Gemini* är ett dåligt spel, för det är det verkligen inte. Tvärtom finns det få spelutvecklare som skulle lyckas bättre med att göra verklighet av den här spelidén. Men att blanda action med plattformsinslag och allvar med lekfullhet på det här sättet tycker jag känns lite ointressant. Jag spelar hellre det lekfulla plattformsspelet *Banjo Kazoole* och det allvarliga actionspelet *Goldeneye 007* var för sig. Precis som jag om några månader antagligen hellre kommer att spela *Donkey Kong 64* och *Perfect Dark* än *Jet Force Gemini*.

Micke 85

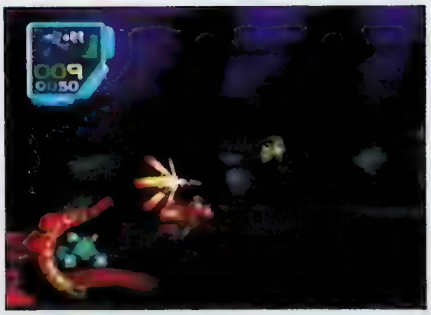
MILJÖVÄNLIGT

Rare är inte direkt kända för att göra originella spel. Men Nintendos lekkamrater vet åtminstone hur man plagierar med stil. *Jet Force Gemini* är ett perfekt exempel på hur man kan låna de bästa idéerna från andra spel och ändå komma undan med hedern i behåll.

Redan efter de första banorna hade jag hunnit att tänka på ett flertal kända titlar. Det var nästan skrämmande hur väl jag kände igen mig. Och ändå kunde jag inte komma på vad det var som fick mig att känna så. Den första banan har i och för sig vissa likheter med planeten Endor i *Star Wars*, ett av slagfälten i Battle Mode känns nästan som hämtat ur något av *Turok*-spelen och rymdstationen har lite *Mega Man*-känsla över sig. Ändå känns inte spelet som någon exakt kopia av någonting, utan allting flyter ihop och bildar en egen enhet.

Skulle inte miljöerna ha varit så stora och välgjorda hade *Jet Force Gemini* varit ett ganska vanligt actionspel. Och då är det mycket möjligt att jag inte hade fastnat för det. För spelkontrollen, i synnerhet kamerasystemet, kunde ha varit bättre. Och utan alla högteknologiska vapen hade jag säkert inte orkat skjuta så mycket som behövs. Men i så fall hade det inte varit *Jet Force Gemini*.

Daniel 90



För att *Jet Force Gemini* skulle få en bredare målgrupp fick Rare designa om karaktärerna i sista stund, så att de nu ser mer vuxna och mindre manga-influerade ut.

GRAFIK 92

Tjusiga ljuseffekter och hyfsat originell design.

LJUD 88

Välgjorda ljud och stämningsfull musik som fungerar väl i surround.

SPELBARHET 88

Spelets stora variation kompenserar nästan helt kontrollens bångstyrighet och den något opålitliga kameran.

TIDSÅTGÅNG 90

Spelet är fyllt till bredden med saker att göra och upptäcka.

Ännu ett välgjort och omfattande spel från Rare.

90

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Insomniac
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 3 november
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Spyro 2:

Spyro är tillbaka tidigare än väntat. Men Sony försöker inte att slå knut på sig själva. Däremot har de slutat att jaga en ny plattformshjälte och nöjer sig med att släppa bra spel.

Sony släpper *Spyro 2: Gateway to Glimmer* nästan exakt ett år efter det första äventyret. I TV-spelssammanhang är det kort tid. Det tog till exempel Nintendo fem år att följa upp *Super Mario World*. Och Sega väntade nästan lika länge innan de gjorde *Sonic Adventure*. Men det är ingen slump. Det handlar bara om olika strategier. Nintendo och Sega föredrar att vänta tills tekniken har utvecklats tillräckligt mycket för att de ska kunna göra helt nya spel, medan Sony väljer att smida medan järnet fortfarande är varmt. Eller åtminstone ljummet.

Nintendo och Sega föredrar att vänta tills tekniken har utvecklats tillräckligt mycket för att de ska kunna göra helt nya spel, medan Sony väljer att smida medan järnet fortfarande är varmt. Eller åtminstone ljummet.

Även fast *Spyro the Dragon* var ett väldigt välgjort spel blev det inte en lika stor succé som *Crash Bandicoot*-spelen. Spyro lyckades inte konkurrera ut Sonys andra maskot och kan därför inte heller på allvar mäta sig med Mario eller Sonic. Och trots att det nog var den ursprungliga ambitionen verkar det som att Sony har släppt den tanken. Annars skulle de ha låtit Insomniac arbeta längre med uppföljaren.

Utseendemässigt är *Spyro 2* i princip identiskt med originalet. Grafiken är ren, färgerna klara och Spyro själv rör sig lika smidigt som tidigare. Även spelkontrollen är oförändrad, men det är enbart positivt. För det bästa med *Spyro the Dragon* var att man hela tiden hade kontroll över det man gjorde.

Om det är tänkt att man ska kunna ta sig någonstans märks det direkt. Och när man väl har lärt sig de olika flygteknikerna misslyckas man sällan med att ta sig till en avsats. En annan likhet mellan uppföljaren och originalet är att man fortfarande ska samla ädelstenar. Med dessa köper man tjänster och betalar för nya färdigheter. Det kostar till exempel 500 ädelstenar att lära sig att simma under vatten. Och för att komma till den sista banan i den första världen krävs 400 ädelstenar.

Men trots alla likheter med det första spelet känns *Spyro 2* ändå som ett helt nytt äventyr. Främst beror det på att upplägget inte är lika enformigt. Istället för att rädda drakar ska man flyga mellan olika världar och utföra uppdrag av varierande slag. Det slutliga målet är att bekämpa Ripto, spelets skurk. Först när han är besegrad kan Spyro och trollsländan Sparks ge sig av på den semester de gjorde sig förtjänta av efter det första äventyret. Men Ripto har några tröga monster till sin hjälp och i traditionell plattformsanda dyker de upp under äventyrets gång i form av minibossar.

Den här gången har Insomniac inte försökt att dölja sina Mario-influenser, utan plagierar några av de bästa idéerna rakt av. Till exempel måste Spyro höja och sänka vattennivån för att komma någon vart i undervattensvärlden. Och för att han ska få sköldpaddornas talisman måste han föra några sköldpaddsungar i säkerhet.

Spyro 2: Gateway to Glimmer är definitivt inget originellt spel. Vart man än tittar känner man igen sig. Naturligtvis är det ett stort problem om man vill leda utvecklingen, men om man finner sig i att komma på en god andraplats är det verkligen ingen dum idé. För det här spelet har inte kostat särskilt mycket att producera och ändå är det ett alldeles förträffligt bidrag till en populär genre. Smart av Sony. Kul för oss. *DG*

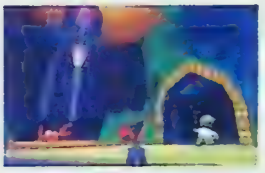
JAG GILLAR SPYRO

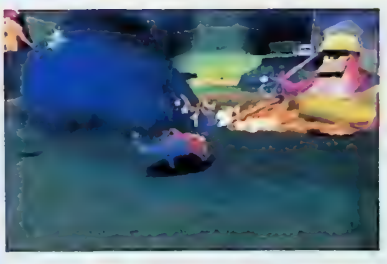
I mångas ögon är Spyro bara en semihjälte. De jämför honom med Gex och Crash. Jag låter det passera. De får säga vad de vill. Medan de pratar passar jag på att ge mig ut på äventyr. Ett äventyr som börjar lovande och blir ännu roligare under resans gång. Ett äventyr där jag får åka hajsäker ubåt, lära mig flyga, simma under vatten utan att behöva hålla andan och samla talismaner som öppnar dörrar till nya världar.

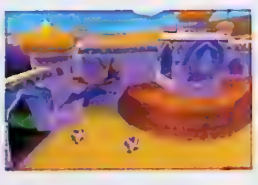
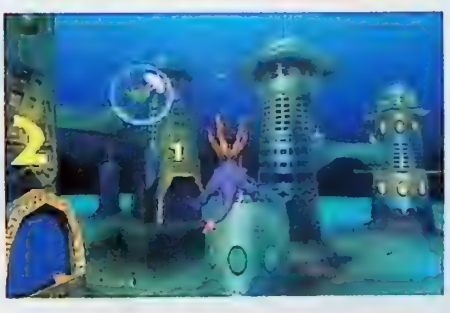
Jag tycker att Sony gör helt rätt som släpper *Spyro 2* redan nu. Visst hade det gått att ändra på fler saker, men då hade det till exempel krävts en helt ny grafikmotor. Och sådana saker tar lång tid att utveckla. Visst, jag förstår att Shigeru Miyamoto ställer höga krav på sina serier. Ska Mario vara med i ett plattformsspel måste det vara så gott som felfritt. Men alla kan ju inte vara superstjärnor. Det måste finnas hjältar i vardagen också. Kompisar som tittar förbi lite oftare än vart femte år. Om de dessutom har så här trevliga presenter med sig är de extra välkomna. Åtminstone hem till mig.

Daniel 90

Gateway to Glimmer





Att flyga runt med den lilla lila draken är en fröjd. Ännu en gång visar Insomniac prov på att de behärskar plattformsgenren.

SAMMA SAK

För ett år sedan var Spyro PlayStations plattformshjälte nummer ett. Inte för att konkurrensen var direkt mördande, men hans självbetitlade debut var roligare än *Crash*-spelen och det räckte då. I somras kom dock *Ape Escape* och förändrade hela genren. Så idag tycker jag inte att *Spyro 2* riktigt räcker till. Det är fortfarande gulligt och roligt, men Insomniac borde ha tittat mer på vad Sonys japanska utvecklingsdivision gjorde med det tredimensionella plattformskonceptet istället för att bara sikta in sig på att göra samma sak som sist en gång till.

Tobias 85

GRAFIK 91
Färgerna är kristallklara och Spyro rör sig hur smidigt som helst.

SPELBARHET 92
Mycket bättre spelkontroll kan man inte få.

LJUD 86
Låtarna är bra och konversationerna är inte lika larviga som förra gången.

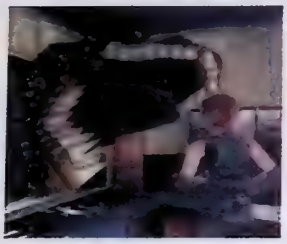
UTMANING 89
Upplägget är mer varierande än i det första spelet. Enda nackdelen är att spelet är lite för lätt.

TOTALT

Ett till bra plattformsäventyr med Spyro.

89

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Virgin
UTVECKLARE — Capcom
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

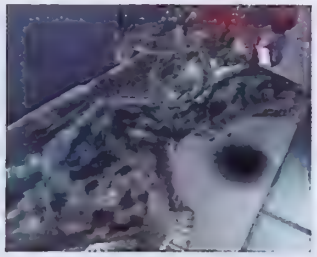


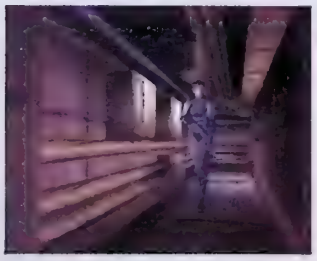
I desperata situationer krävs det att spelaren trycker på alla knapparna frenetiskt för att ta sig ur reptilens dödliga grepp.

Hungriga urtidsdjur som smyger, flyger och slår sig genom stängda dörrar är fiender i *Dino Crisis*. Spelets upplägg påminner en del om det i *Resident Evil*. Men producenten har den här gången ansträngt sig för att förändra konceptet.

Bland höstens riktigt tunga titlar finns det kallblodiga *Dino Crisis*. Producenten Shinji Mikamis avstamp från *Resident Evil*-serien, och ett försök att skapa ett spel vars upplägg påminner om det vi tidigare har upplevt, men vars grund är helt ombyggd. För producenten Shinji Mikami var det viktigt att finna nya tillvägagångssätt, sådana som inte redan var standard i hans tidigare spel. Att hoppa från zombier till dinosaurier kan tyckas som en smaksak, kanske till och med ett tamt försök av Capcom att tjäna en extra slant. Men så är inte fallet.

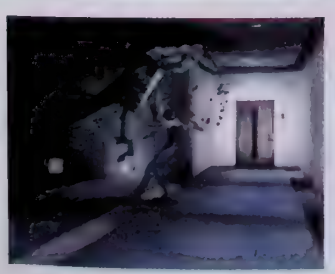
För att man ska förstå *Dino Crisis* uppbyggnad måste man jämföra det lite med *Resident Evil*. *Dino Crisis* bygger mer på taktik och mindre på att skjuta. *Resident Evil*, som vi känner det idag, är ett renodlat action-äventyr där spelaren har väldigt små förutsättningar att påverka omgivningen. *Dino Crisis* handlar givetvis inte bara om att lösa gåtor och lägga benen på ryggen så fort en Tyrannosaurus Rex uppenbarar sig. Den fundamentala skillnaden är att en dinosaurie inte ger upp så lätt. Det krävs mer än ett skott från ett hagelgevär för att eliminera den, och därför måste spelaren anamma nya tillvägagångssätt.

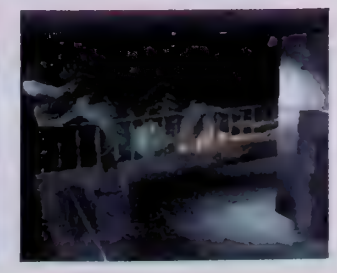




Det känns på något sätt mer verkligt att se en Tyrannosaurus Rex braka genom en vägg än att bevittna hur en G-typeboss transformeras. Skräckelementen blir mer subtila eftersom det på något sätt går att relatera till dem.

Ibland är det bättre att fly än att illa fakta. Dinosaurier är inte lätta att tampas med.



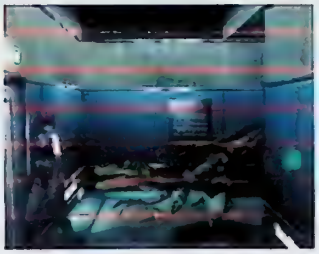


I *Dino Crisis* introduceras en av vinterhalvårets riktiga spelhjältinnor, Regina. Hon är stark, självständig och en överlevare. Den typ av kvinna som aldrig ger upp. Regina och hennes team sänds till en öde ö för att lokalisera och föra hem den mystiske doktor Kirk, som påstås arbeta med ett nytt sätt att framställa energi. Men när de väl landar förstår de att Kirk har helt andra intentioner och att han genetiskt har lyckats att återuppliva reptiler som dog ut för hundratusentals år sedan.

Trots att manuset stakar sig lite, precis som alltid i Capcoms äventyrsspel, så kastas man i överljudsfart in i handlingen. Sakta men säkert går det upp för Regina och hennes

Dino Crisis

Vissa dinosaurier rör sig kusligt långsamt mot Regina, precis som om de vet att de inom kort kommer att sätta sina tänder i hennes mjuka kött.



kolleger Gail och Rick att det inte är en lätt uppgift att finna Kirk och ta sig hem levande. Utanför de trygga väggarna väntar världens största rovdjur Tyrannosaurus Rex, innanför ståldörrarna smyger Velociraptorer och i luften flyger Pterodactyler. Ingenstans går det att undvika dem. Och de har inte bråttom. De bidar sin tid för att sedan slå till med full kraft.

Ett nytt inslag är att det under de intensiva sektionerna i spelet blinkar en varningstext på bildskärmen. Det gäller då att trycka på handkontrollens knappar som bara den för att undvika att förlora. En tugga från en Tyrannosaurus Rex och det är kört.

För att spä på lite extra spänning har Shinji Mikami adderat en helt ny vapenarsenal som bland annat innehåller bedövningspilar. Med dessa går det att söva motståndarna för en kortare tid och forcera reptiltäta områden på ett tämligen passivt sätt. På så sätt kryddas spelet lite extra, precis som det faktum att Velociraptorerna själva kan slå sig genom dörrar. Som sagt; det finns få säkra områden i *Dino Crisis*.

Ett annat välkommet inslag är laserbarriärerna som kan aktiveras och slås av när man själv vill. Det går till exempel att lura in fienden i korridorer och sedan slå på lasern så att de inte kommer ut. På ett ställe i spelet får spelaren bland annat tillfälle att stänga in en Velociraptor i en gaskammare.

Till skillnad från *Resident Evil*-serien så är *Dino Crisis* helt tredimensionellt. Visserligen finns det ett par förrenderade bakgrunder, men i regel så är allt uppbyggt av realtidsrenderade polygoner. På så sätt får *Dino Crisis* en annan typ av fernissa som ger sken av att vara otroligt fräsch och interaktiv. Atmosfären är det heller inget fel på. Det känns inte som *Resident Evil*, trots att principen är densamma. Det känns på något sätt mer verkligt att se en Tyrannosaurus Rex braka genom en vägg än att bevittna hur en G-typeboss transformeras. Skräckelementen blir mer subtila eftersom det på något sätt går att relatera till dem. Hur sjukt det än låter.

MJ

PÅ RÄTT VÄG

I skrivande stund har jag just satt tänderna i *Resident Evil: Nemesis*. Och det går inte riktigt att undvika att dra paralleller mellan det och *Dino Crisis*. Shinji Mikami har i det reptilinfekterade spelet adderat en hel del nya skräckelement och försökt att bryta den trend han själv har skapat. Visserligen har han lyckats, men inte så bra som med det kommande *Resident Evil: Nemesis*. Det som saknas i *Dino Crisis* är de riktigt banbrytande inslagen som får spelaren att explodera i ett glädjerus. Självklart uppstår det ett par aha-upplevelser, ändå är det inslag som på något sätt känns självklara i ett spel som inte direkt bygger på en uppföljare. Trots det är *Dino Crisis* ett gediget spel som både skrämmer och uppmuntrar deltagaren att forcera de hinder som denne står inför. Det är välgjort och visar ett fåtal intressanta inslag som kanske i uppföljaren får en chans att blomma ut till någonting helt unikt. Till dess får vi nöja oss med vad vi har, ett skrämmande spel som varmt rekommenderas.

Martin 92

DINOSAURIER ISTÄLLET FÖR ZOMBIER

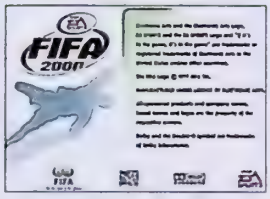
Capcom har ju blivit kända för att extremt sällan frångå sina beprövade koncept och försöka sig på någonting helt nytt. Så när Shinji Mikami för en stund lämnar sitt *Resident Evil*-tema för att producera någonting annat, är det synd att han inte vågar gå längre än så här. För även om *Dino Crisis* är mer interaktivt och mindre actionbaserat, så är likheterna med *Resident Evil* många. Och trots att hela äventyret är både väldesignat och nervkittlande så känns ingenting särskilt oväntat. Att säga att det är dåligt vore att ljuga, men i mina ögon förblir *Dino Crisis* ett *Resident Evil* med dinosaurier istället för zombier.

Tobias 89

GRAFIK 93	SPELBARHET 90	TOTALT
Den tredimensionella grafiken ger spelet ett annorlunda djup.	Lättstyrt och enkelt att sätta sig in i.	Ett måste för alla *Resident Evil*-fans.
LJUD 93	**UTMANING 87**	**91**
Genomarbetade ljudeffekter och inlevelsefull musik. Ett minus för dialogerna.	Inte så stort, men bonusspelet ger valuta för pengarna.	

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — 4 november
SPELARE — 1 – 8
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

FIFA 2000



Den nordamerikanska ligan kanske inte är den allra hetaste, men i *FIFA 2000* blir alla matcher spännande.

Den här gången blir det ingen Nintendo 64-version. *FIFA 2000* är bara till för de som har PlayStation. Och de kan verkligen skatta sig lyckliga.

FIFA '99 var bra, men jämfört med *FIFA World Cup '98* hade det inte tillräckligt många skillnader. När det kom skrev vi att Electronic Arts missbrukade sina officiella licenser och efterlyste någonting nytt. Electronic Arts har nog knappast brytt sig om vår kritik men i år levererar de ändå fler nyheter än någonsin.

Istället för historiska matcher har Electronic Arts valt ut 41 klassiska lag. Några exempel är Italiens landslag anno 1982, Milan-laget under perioden 1988–1990, Napoli under Maradonas storhetstid 1986–1989, Bulgariens bronslag från VM 1994 och det brasilianska landslaget som besegrade Sverige i VM 1958. Och eftersom Electronic Arts spel fungerar som en tidsmaskin kan de klassiska lagen möta dagens lands- eller klubblag. I *FIFA 2000* finns 46 olika nationer representerade, däribland det stjärnspäckade taiwanesiska landslaget. Klubblagen hämtas från någon av de 16 ligorna, det vill säga Belgien, Brasilien, Danmark, England, Frankrike, Tyskland, Grekland, Holland, Israel, Italien, USA, Norge, Skottland, Spanien, Sverige eller Turkiet.

De som inte är nöjda med de existerande lagen kan antingen skapa helt nya lag i Custom Mode eller ge sig ut på transfermarknaden och köpa och sälja spelare.

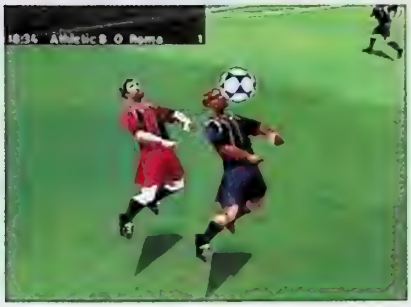
Som vanligt finns det fyra spelsätt; vänskapsmatcher, träning, hela säsonger och turneringar. Vad beträffar turneringarna går det att ställa upp i såväl VM som Electronic Arts två egna skapelser, EFA Trophy och ECC. En nyhet med säsongerna är att det vanliga ligaspelet gör avbrott för de inhemska cuperna.

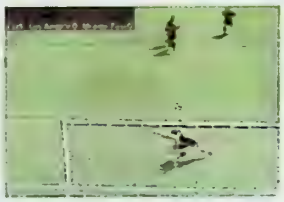
Men den allra viktigaste förbättringen ligger i själva spelandet. Redan vid den första bollkontakten märker man att känslan från de förra spelen finns kvar. Efter några passningar inser man också att de datorstyrda spelarna har blivit betydligt bättre. Och eftersom deras maxkapacitet har höjts fungerar svårighetsgraderna perfekt. En annan glädjande nyhet är att det går att göra mål även när man skjuter utanför straffområdet. Om skottet är tillräckligt bra eller målvakten står felplacerad kan till och med skott som avlossas en bra bit utanför straffområdeslinjen gå in.

Det enda som Electronic Arts har missat är ljudet. Hur de resonerade när de bestämde sig för att kombinera Robbie Williams med Apollo 44 vill vi nog helst inte veta. Det räcker med att konstatera att resultatet blir lika förvirrande som det låter. Inte heller kommentatorerna övertygar. I och för sig är de inte mycket sämre än i något annat fotbollsspel, men när spelet är så bra i övrigt är det någonting som man stör sig på.

FIFA 2000 kommer garanterat att sälja bra. Electronic Arts är till och med så självsäkra att de inte ens besvärar sig med att göra en version till Nintendo 64. Frågan är om de Nintendo-ägare som varit serien trogna därmed kommer att sluta att spela *FIFA*-spelen och hitta nya favoriter. Förmodligen inte. Det är nog mer troligt att uthyrningen av PlayStation ökar. *DG*

Spelarna må se stela ut, men engagemang saknar de inte.





Ibland känns jublet lite överdrivet tillgjort.

SUVERÄNT

FIFA 2000 är det bästa fotbollsspelet någonsin. Spelkontrollen är näst intill perfekt, spelsätten har utvecklats sedan den förra versionen, grafiken håller hög kvalitet och alla lagens spelartrupper är uppdaterade så att de stämmer överens med verkligheten. Det är så jag vill att fotbollsspel ska se ut. När jag får spela en hel säsong med Roma, köpa de spelare jag helst skulle vilja se i laget, sälja de som ledningen överskattar, vinna italienska cupen och till slut lägga vantarna på Scudetton är jag nöjd. Behöver jag omväxling bjuder jag in en kompis och möter honom i en vänskapsmatch. Eller så sparkar jag Tommy Söderberg och vinner VM med Sverige. Fast på mitt sätt förstås. Inget travtjafs. Bara fotboll. Dygnet runt.

Och eftersom den artificiella intelligensen har blivit så mycket bättre lär jag inte tröttna i första taget. Redan i förra årets upplaga var de datorstyrda spelarna bättre än vanligt men det är först nu de gör rätt för sina mastodontlöner. Trots att jag har spelat *FIFA*-seriens samtliga upplagor får jag stora problem så fort jag väljer att spela på professionell svårighetsgrad. Så det lär nog dröja ett bra tag innan jag vågar ge mig på världsklassen. Men det gör ingenting. För jag vill suga på den här karamellen ända tills *FIFA 2001* är färdigt.

Daniel 93

JAG FÖRSTÅR

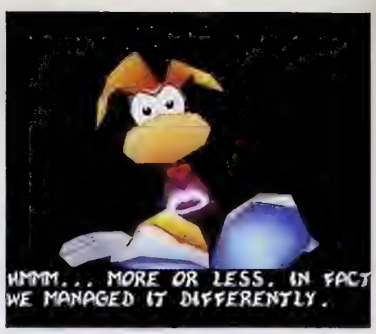
Det är helt enkelt så att jag föredrar arkadfotboll framför simulatorfotboll. Hur snygg och spelbar *FIFA*-serien än blir tycker jag ändå bättre om *International Superstar Soccer*. Och hur kompletta Electronic Arts spel än alltid kommer att vara och hur många riktiga spelare de än innehåller letar jag hellre upp en arkadhall som har Segas första *Virtua Striker* från 1994, där jag kan spela med Sveriges gamla hjältelandslag och själv kommentera Ravellis och Dahlins insatser. Jag behöver inte statistiken, och i det här fallet tycker jag att simpel spelbarhet är viktigare än djup. Men naturligtvis handlar det mycket om att jag inte är fotbollsfanatisk. Jag följer inte alla utländska ligor, jag har inte favoritspelare i varje europeiskt lag och jag vet inte hur alla stora klubbars hemmaarenor ser ut. Gjorde jag det skulle jag förmodligen alltid välja *FIFA* framför Konamis och Segas fantasifotbollsturneringar. För jag förstår vad som gör Electronic Arts spel så bra. Jag förstår varför man kan tycka att *FIFA 2000* är världens bästa fotbollsspel.

Redan vid den första bollkontakten märker man att känslan från de förra spelen finns kvar. Efter några passningar inser man också att de datorstyrda spelarna har blivit betydligt bättre. Och eftersom deras maxkapacitet har höjts fungerar svårighetsgraderna perfekt.

Tobias 90

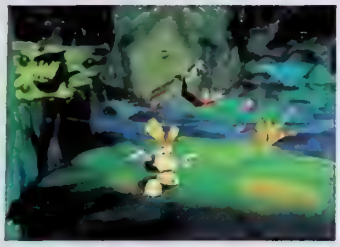
GRAFIK 90	SPELBARHET 92	TOTALT
Rent och snyggt.	Electronic Arts spelkontroll blir bara bättre och bättre.	10–0 till Electronic Arts.
LJUD 78	**UTMANING 93**	**92**
Kommentatorerna blir som vanligt tjatiga efter ett tag.	De datorstyrda spelarna är i sitt livs form och det finns som vanligt massor av olika spelsätt.	

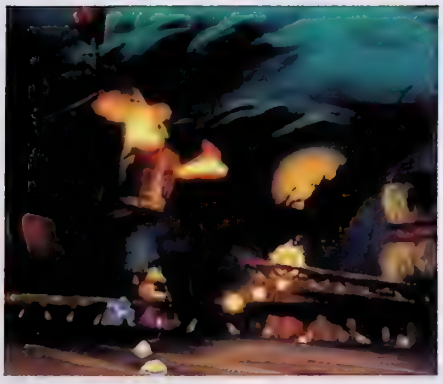
SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Ubi Soft
DISTRIBUTION — Ubi Soft
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation/ Dreamcast



Fen hjälper ibland Rayman när han tappat orken.

Det gäller att se upp för de hungriga fiskarna.





Rayman 2:

En fransk plattformshjälte är född. Och i och med *Rayman 2: The Great Escape* har Ubi Soft bevisat att de är något att räkna med i framtiden. Frågan är om lilla Rayman klarar att utmana stora och starka Donkey Kong?

Ubi Soft hoppas nog att Rayman med sin lilla röda snusnäsduk runt halsen ska bli en lika känd fransk symbol som vin, ost, baguette, basker och Eiffeltornet. Bland plattformsälskande TV-spelare blir han nog ännu kändare. Men så originell är inte Rayman att han kommer att bli lika berömd som den japanska galjonsfiguren Mario är för folk i allmänhet. Dock är han mer sympatisk än många andra figurer i genren, som till exempel Gex och Ed från Ubi Softs andra stora titel *Tonic Trouble*. Den hundliknande Rayman har dessutom fått ännu mer karaktär och utstrålning sedan sitt första spel. I *Rayman 2: The Great Escape* är han både charmig och sympatisk på samma gång. Det känns som att hans personlighet är skapad av en ganska ödmjuk person. Mest sympati känner man som spelare för Rayman när han ska utföra extra svåra uppdrag. Då hör man ett svagt och pipigt litet help från honom. Det känns inte så kaxigt, det känns snarare mänskligt och ger karaktären mer liv.

I *Rayman 2: The Great Escape* är Rayman utvald för att rädda sin planet och alla dess invånare som håller på att förslavas av onda robotpirater som åker runt i ett stort skepp. Piraterna styrs av den superelake Razorblade och de tillfångatar hela tiden nya slavar. Så det är ont om tid. Som tur är kan Rayman tillgodogöra sig superkrafter för att bli starkare och lättare klara av sitt till synes oöverstigliga uppdrag. Dessutom kan han dra nytta av ett antal hjälpsamma vänner och bekanta. Den lila håriga magiska fen Ly besitter övernaturliga krafter. När hon har samlat ihop tillräckligt med energi kan hon skapa silver lums, lysande energibollar som hon kan ge till Rayman så att han får nya krafter.

The Teensies är ett tankspritt och lustigt folk med avlånga ansikten och en förvirrad attityd. De är väldigt gamla och har glömt bort vem av dem som är kung, men de hjälper ändå gärna till om det behövs. De har nämligen skapat Hall of Doors, en magisk plats där man som spelare får tillgång till alla spelets banor. Annars roar de sig gärna med att dansa.

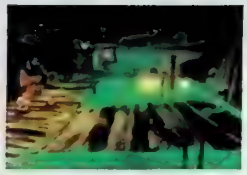
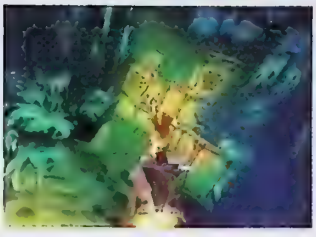
Polokus är något slags gud i det här spelet. Det är han som har skapat världen och det är bara han som kan göra drömmar till verklighet. Problemet är att han har försvunnit, och bara kan komma tillbaka om man hittar fyra masker i spelet.

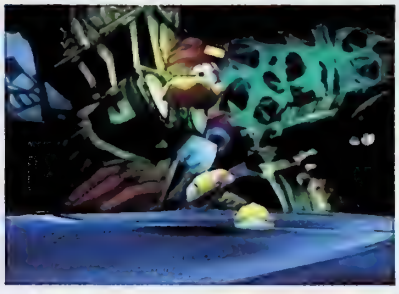
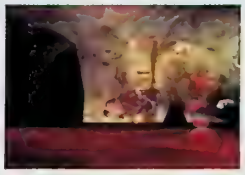
Raymans bästa vän heter Globox och är en snäll och söt lite dum padda. Hans specialitet är att skapa regn, och det är välbehövligt när man behöver släcka eldar eller få plantor att växa sig höga. Globox har hela 650 små paddbarn som man möter under spelets gång. Oftast gråter de för att deras pappa är försvunnen.

Mest sympati känner man för Rayman när han ska utföra extra svåra uppdrag. Då hör man ett svagt och pipigt litet help från honom. Det känns inte så kaxigt, snarare mänskligt och ger karaktären mer liv.

Murfy är ett litet flygande uppslagsverk. Han viskar alltid, och hjälper Rayman med tips under spelets gång. Om man inte vet vad man ska göra på en bana så är det bara att gå till en fyrkantig sten med en avbild av Murfy på, så får man veta hur man ska gå tillväga.

Rayman kan springa, hoppa, häva sig upp från avsatser och glidflyga med sina öron som propeller. Han kan även skjuta eldbollar på sina fiender. Om man har tillgodogjort sig särskilda krafter får man egenskapen att

The Great Escape

skjuta större och mer kraftfulla eldbollar som gör mer skada än de små.

Rayman 2: The Great Escape är ett väldigt klurigt spel. Man måste fundera ordentligt innan man påbörjar varje bana, för ibland finns det alternativa sätt att ta sig fram på.

En bana går till exempel ut på att man ska klättra på spindelväv för att komma vidare. Hela tiden blir man jagad av en spindel. Det är nästan omöjligt att hinna undan spindelns många och snabba ben, så till slut inser man att man måste skjuta spindeln direkt för att klara sig. Banornas upplägg är varierat vilket gör att spelet aldrig blir långsamt. Dels får man spela på klassiskt plattformsmanér, dels finns racinginslag och vattenbanor där man måste simma och dyka för att klara sig och så finns en bana där man måste sväva i virvelvindar för att ta sig högt upp.

Den första banan fungerar som en sorts övning. Här får man chansen att testa Raymans kapacitet och rörelsemönster. Det är nödvändigt för att man ska kunna ta sig vidare, men man behöver ändå inte stanna alltför länge här om man inte vill. Så fort man har samlat fem lysande lums får man gå vidare till nästa bana.

Sedan finns många olika uppdrag som man ska klara av. Dels är det viktigt att samla in silver lums, dels måste man befria planeten från robotpiraterna och dels måste man se upp för alla fienderna. Det är med andra ord ett mångdimensionerat spel som räcker länge.

LL

ETT SPEL MED KARAKTÄR

Karaktärer är viktiga för att spel ska kännas originella och engagerande. Det verkar *Rayman*-teamet på franska Ubi Soft ha förstått innebörden av. *Rayman 2: The Great Escape* vimlar av annorlunda personligheter med mycket utstrålning. De är känsligt designade precis som spelets färdvägar och omgivningar, och bidrar till att göra spelupplevelsen till någonting alldeles särskilt. Upplägget är varierat och spelbarheten lagom svår. Utvecklarna har aktat sig för att göra spelet så svårt som del ett och det känns som att de har lyckats bra den här gången. Man blir aldrig irriterad för att det är för svårt, men man kan heller inte springa rakt genom spelet utan problem. *Rayman 2: The Great Escape* är ett väldigt stort spel med massor av banor. Men det blir ändå aldrig tråkigt. Och precis så ska ett bra plattformsspel vara.

Lovisa 93

ÖVERRASKANDE

Jag måste erkänna att Rayman inte gjorde något intryck alls på mig i sitt första spel. Jag kan inte säga att jag tyckte illa om honom, men spelet kändes ganska intetsägande och oengagerande och är ingenting jag har brytt mig om sedan dess. *Rayman 2: The Great Escape* är ett stort steg framåt för Ubi Soft. Det är först när jag kliver in i den här enorma 3D-världen som jag förstår vad Michel Ancel alltid har velat skapa. Både karaktärer och miljöer är otroligt fantasifulla och för att vara ett tredimensionellt plattformsäventyr med *Super Mario 64* och *Ocarina of Time* som uppenbara inspirationskällor är *Rayman 2* ett väldigt originellt spel, mest tack vare det unika utseendet.

Det är helt befriat från den töntiga humor som förstörde *Tonic Trouble* och det tenderar inte alls att bli långtråkigt och enformigt som så många andra spel i den här genren. Jag skulle faktiskt vilja påstå att *Rayman 2: The Great Escape* är det enda tredimensionella plattformsspelet som på allvar konkurrerar med Nintendos, Rares och Segas respektive mästerverk. Och det hade jag verkligen inte väntat mig.

Tobias 91

GRAFIK 93
Originella och fantasifulla karaktärer, fina miljöer och klara färger.

SPELBARHET 85
Perfekt på vissa banor, sämre på andra.

TOTALT
Ett mycket bra plattformsspel.

LJUD 90
Lite filmisk musik och realistiskt prat.

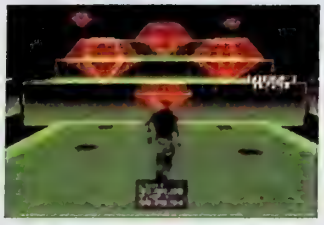
SVÅRIGHET 88
Undantagsvis har banorna ett enformigt och nästan omöjligt upplägg. Men de flesta är lagom svåra.

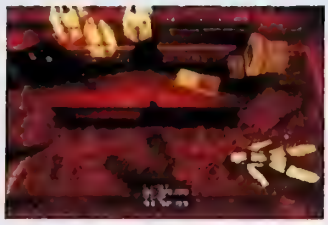
90

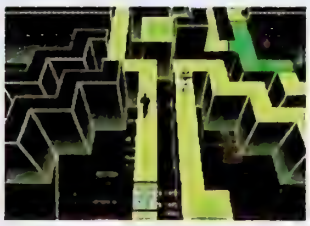
SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Konami
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

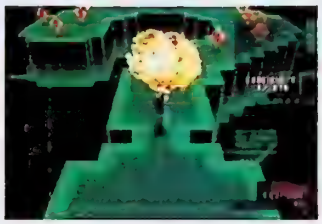
I Japan heter det *VR Missions* och släpps tillsammans med en ny version av *Metal Gear Solid*. Men här i Europa tycker Konami att spelet kan stå på egna ben. Och för de som tycker om *Metal Gear Solid* är *Special Missions* faktiskt väl värt sitt pris.

Metal Gear Solid: Special Missions









Metal Gear Solid är ett mästerverk. Så bra att det inte ens går att förstå till fullo bara genom att spela *Metal Gear Solid*. Därför släpper Konami nu *Metal Gear Solid: Special Missions*, en sorts fördjupning där man får chansen att finslipa sin skicklighet ytterligare.

De som har spelat träningsuppdragen i *Metal Gear Solid* vet vad det här handlar om, men bara till viss del. I *Special Missions* finns 300 nya träningsuppdrag där Snake ställs inför de hårdaste prövningar som han någonsin har genomlevt. Visserligen inte längre med livet som insats, men dessa utmaningar är lika underhållande för det.

I banornas virtuella träningsmiljöer testas Snakes förmågor in i minsta detalj och varje bana lär spelaren något nytt. Det är faktiskt ingen överdrift, för spelmotorn är så genomtänkt att varenda en av de otaliga banorna har sin egen unika nyans.

I Sneak Mode gäller det att med eller utan vapen ta sig igenom noga bevakade rum utan att bli upptäckt. I Weapons Mode måste Snake klara av att hantera varenda ett av de många vapnen i sin arsenal med bitvis övermänskligt stor precision och snabbhet. I Advanced Mode blandas element från de två ovanstående inslagen och den som klarar hela denna del kan med all rätt kalla sig för *Metal Gear Solid*-mästare. De som har klarat *Metal Gear Solid* kanske tycker att de behärskar allt, men i det här spelet får de med besked lära sig vad ödmjukhet innebär.

Special Mode innehåller ett antal inslag där spelmotorn används på några lite mer överraskande sätt. Här får spelaren bland annat ikläda sig rollen som den mystiskt osynliga cyberninjan, ägna sig åt intelligenskrävande pussellösningar på Mensa-nivå, ta sig an horder av anfallande soldater och till och med lösa mordgåtor i bästa Agatha Christie-stil.

Det fina med *Special Missions* är inte bara de många utmaningar som erbjuds den som klarat allt i *Metal Gear Solid*, utan även det finurliga sätt på vilket alla utmaningarna hänger ihop. Den som inte har bemästrat stingermissilen i Weapons Mode får till exempel inte använda den i Special Mode-inslaget 1 min. Battle, och utan att ha använt det vapnet i det sistnämnda inslaget kommer man inte vidare till de övriga delarna i Special Mode. Det gäller alltså att klara allt, verkligen varenda liten detalj, för att klara *Metal Gear Solid: Special Missions*. Förutom tillfredsställelsen det i sig själv ger gör det en otroligt sugen på att spela om *Metal Gear Solid*. Och för den som ännu inte har spelat *Metal Gear Solid* är detta en otroligt bra introduktion. *MW*

LIKA BRA SOM ORIGINALET

Ett bra sätt att testa en spelmotor är att analysera vad man känner när man stöter på hårda motgångar i ett spel. Upplever man att allt är datorns fel är spelmotorn dåligt balanserad. Men lockas man istället att klara spelet till varje pris, är spelmotorn antagligen välgjord.

När jag spelar *Metal Gear Solid: Special Missions* händer det ofta att jag kastar ifrån mig handkontrollen och bara skriker av vrede. Men ändå vägrar jag att ge upp. Att spela *Metal Gear Solid: Special Missions* är en hård, men rättvis utmaning. Många av uppdragen får till och med *Metal Gear Solid* att framstå som en barnlek och därför tycker jag att de som gillade Hideo Kojimas mästerverk borde testa detta.

Eftersom det här spelet inte kräver samma stämningsfulla miljöer som de i *Metal Gear Solid* är det egentligen onödigt att jämföra de två titlarna. Men eftersom det här spelet trots allt är beroende av *Metal Gear Solid* blir dess rent objektiva betyg en aning lägre. Dessutom tror jag inte att detta spel på egen hand kommer att tilltala lika många som *Metal Gear Solid* gjort. Men för mig är även detta ett mästerverk, så jag låter mitt personliga betyg bli detsamma.

Micke 95

GRAFIK 80
I det här spelet har den skarpa grafiken inte riktigt lika stort användningsområde som den hade i *Metal Gear Solid*.

SPELBARHET 95
Metal Gear Solid: Special Missions utgör det slutgiltiga beviset för hur väglord denna spelmotor verkligen är.

LJUD 80
Ljudet är inte heller lika viktigt i detta spel som i *Metal Gear Solid*.

UTMANING 88
Bristen på handling gör spelet en smula ointressant för den som inte är stort fan av *Metal Gear Solid*.

TOTALT
Metal Gear Solid för finsmakare.

90

- Bara 1 kan vara billigast -

PlayStation:

GUNGAGE
429:-

LEGO ROCK RIDERS
419:-

DUNGEON KEEPER 2

HUGO 2
379:-

ARMY MEN 3D
399:-

SYPHON FILTER
399:-

SPEED FREAKS
379:-

PONG
419:-

METAL GEAR SOLID
439:-

SLED STORM
379:-

NBA LIVE 2000
429:-

QUAKE 2
429:-

SPEC OPS
399:-

METAL GEAR SOLID EXP.
229:-

PHANTOM MENACE
429:-

TONY HAWKS SKATEB.
435:-

GTA 2
435:-

WIPE
379:-

RIC STUNT COPTER
359:-

THOUSAND ARMS
459:-

FINAL FANTA
479:-

SILENT HILL
456:-

GRAN TURISMO 2
579:-

DINO CRISIS
549:-

SUIKODEN 2
429:-

FORMULA ONE 99
379:-

NHL 2
419:-

RESIDENT EVIL 3
579:-

CHESS MASTER 2
429:-

RAINB SIX
399:-

PlayStation PLATINUM:	
TEKKEN 3 - PLATINUM	189:-
COLIN MCRAE RALLY - PLATINUM	198:-
GRAN TURISMO - PLATINUM	189:-
FINAL FANTASY 7 - PLATINUM	189:-
RESIDENT EVIL 2 - PLATINUM	198:-
GRAND THEFT AUTO - PLATINUM	229:-
CRASH BANDICOOT 2 - PLATINUM	189:-
HERKULES - PLATINUM	198:-

NINTENDO 64:
HYBRID HEAVEN
WWF ATTITUDE
SHADOW MAN
MARIO PARTY
QUAKE 2
PREMIER MANAGER 64
MONACO GRAND PRIX RACING
RAINBOW SIX

www.webhallen.com

Dreamcast:

READY 2 RUMBLE
519:-

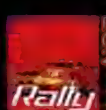
SONIC ADVENTURE
519:-

SEGA RALLY 2
519:-

SOUL CALIBUR
519:-

PC:

AGE OF EMPIRES 2
379:-



RALLY CHAMPIONSHIP 2000
369:-
demo

ROUGE SPEAR
359:-
demo

UNREAL TOURNAMENT
349:-
demo

demo = Demo finns att ladda ner

SPEL FÖR ALLA

Alla som genomför ett köp för 300kr hos Webhallen får en kvartalsprenumeration av tidningen Spel för Alla.

Nu kan du

telia

handla säkert!

Nintendo 64 & Game

DUKE NUKEM ZERO HOUS
569:-

MARIO GOLF
479:-

DVD & Musik:

MATRIX

USA

249:-

- 24 timmars leverans -

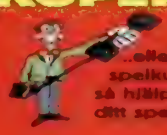
TELEFONORDER: 08 - 673 60 01

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel
se neden

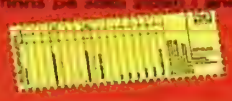
SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

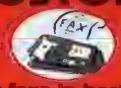
Besök vår webside: www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..



..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen...





..eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under *vi köper*. Nu betalar vi 50% mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

	nytt / beg		
Syndicate Wars	299	150	50
Sypnon Filter	429	350	150
[illegible]	449	400	175

Ex: du får 225:- i [illegible] för Sypnon Filter 150 +50% = 225
Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi 20% mer dvs: 150 +20% = 180
Överskjutande belopp omvandlas till presentkort mot begagnat.

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs: tänk på att om du byter in för mer än du handlar får du slåhklart ett presentkort mot beg. för resterande belopp. Varsågod!!!

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken *vi köper*.
Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.)
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -bangironummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ! Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖPINFORMATION

*Våra inkopspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån)
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller till den 7 December.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når din

SPELIA VERKSTAD:

Repiga skivor ?

99:-

Har du repiga ej fungerande playstation skivor. Byt dem mot nya fungerande spel just nu till specialpris...

Trasig Playstation ?

799:- inkl. frakt

Skicka in din trasiga Playstation och få den utbytt mot en nyservad fungerande maskin med 1 års garanti

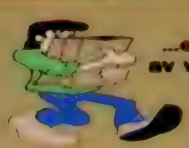
Ombyggnad DVD VIDEO

Vi bygger om din DVD spelare så att du kan se filmer från alla regioner. Ring för information.
Se även: www.spelia.se

Verkstad Telefontider:
Man - Fre
11⁰⁰ - 12⁰⁰
15⁰⁰ - 16⁰⁰
Telefon: 08 - 150 800

Sveriges största detaljist på nya & begagnade:

Dreamcast · DVD VIDEO · NINTENDO · PlayStation · PC · Nintendo · SUPER NINTENDO · GAME BOY COLOR



...eller kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Söndags öppet
Valhallavägen 36
T Tekniska Högskolan
Mån-Fre 11⁰⁰-18⁰⁰
Lördag 11⁰⁰-15⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-15⁰⁰
Tel 08 - 150 600

Söndags öppet
Storforsplan 42
T Farsta Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 938 500

Söndags öppet
Vällingbyplan 5
T Vällingby Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 870 500

Verkstad:
Valhallavägen 40
T Tekniska Högskolan
Tel 08 - 150 800

KÖPER BYTER SÄLJER

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT · 24 · 1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

Nyheter:

Donkey Kong + Exp.Pak · Jet Force Gemini · Super Smash Bros. · World Driver Champ. · Worms Armageddon · Rayman 2

Nintendo 64 Basenhetspaket:

& 3 års garanti. · & 3 års garanti. · & 3 års garanti.

1595:- · 1595:- · 1595:-

Begagnad N64: Vi köper 300:- Vi säljer 600:-

Nya spel till specialpris:

Turok 2 · Vigilante 8 · Virtual Pool

1080° Snowboarding	579	400	175
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	249	200	75
All Star Baseball 99	599	500	225
All Star Baseball 2000	599	500	225
All Star Tennis	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	449	400	175
Beetle Adv Racing	499	400	175
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	299	250	100
Bomberman 64	499	250	100
Bomberman Hero	499	400	175
Buck Bumble	599	500	225
Bust a Move 2	299	250	100
Bust a Move 3	549	450	200
Carmageddon	599	500	225
Casino Kit	599	500	225
Castlevania 3D	599	500	225
Centre Court Tennis	249	200	75
Chameleon Twist	549	400	175
Charlys Blast Territory	599	500	225
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	125
Command & Conquer	599	500	225
Cruis'n USA	549	350	150
Cruis'n World	499	450	200
Dark Rift	399	250	100
Diddy Kong Racing	599	350	150
Donkey Kong 64+Exp. P.	RING!!		
Doom 64	549	250	100
Dual Heroes	249	200	75
Duke Nukem 64	599	300	125
Duke Nukem Zero H.	[illegible]	600	225
Eternal Darkness	RING!!		
Extreme G	[illegible]	300	125
Extreme G2	549	450	200
FIFA 64	[illegible]	150	60
FIFA '98-Road to W.C	[illegible]	350	150
FIFA '99	[illegible]	400	175
Fighters Destiny	[illegible]	250	100
Flying Dragons	[illegible]	[illegible]	225
Forsaken	[illegible]	[illegible]	100
F1 World Grand Prix	[illegible]	400	175
F1 World Grand Prix 2	549	450	200
F1 Pole Position	599	250	100
F-Zero X	399	300	125
Gauntlet Legends	RING!!		
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	449	350	150
GT 64 World Champ.	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hero	499	450	200
Hexen	399	250	100
Holy Magic Century	399	300	125
Hot Wheels Turbo Racing	RING!!		
Hybrid Heaven	599	500	225
Iggy's Reckin' Balls	549	450	200
Int. Superstar S. '97	299	250	100

Int. Superstar S '98	599	500	225
Jet Force Gemini	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knockout Kings 2000	RING!!		
Knife Edge	399	300	125
Kobe Bryant NBA	599	350	150
Lamborghini 64	399	300	125
Lode Runner 3D	RING!!		
Lylat Wars (Rumble P.)	499	250	100
Mace : The Dark Age	399	300	125
Madden 64	549	350	150
Madden NFL '99	399	300	125
Mario 64	299	150	50
Mario Golf	579	500	225
Mario Kart 64	449	400	175
Mario Party	599	500	225
Micro Machines Turbo	599	500	225
Milo's Bowling	599	500	225
Mischief Makers	499	250	100
Mission Impossible	599	250	100
Monaco GP Racing S	599	500	225
Mortal K. Mythologies	399	300	125
Mortal Kombat Trilogy	599	500	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	599	300	125
Mystical Ninja	599	450	200
Mystical Ninja 2	599	500	225
Nagano W. Olympics	549	250	100
Nascar '99	399	300	125
NBA Courtside-Kobe..	449	400	175
NBA Hangtime	299	200	75
NBA Jam '99	579	350	150
NBA Live '99	399	300	125
NBA Pro	549	350	150
NBA Pro 2000	599	500	225
New Tetris	RING!!		
NFL Blitz	[illegible]	450	200
NFL Quaterback C.'98	[illegible]	300	125
NFL Quaterback C.'99	[illegible]	250	100
NHL '99	[illegible]	450	200
NHL Breakaway '98	[illegible]	200	75
NHL Breakaway '99	[illegible]	350	150
Off Road Challange	599	500	225
Olympic Hockey	599	400	175
Penny Racers	599	500	225
Pilotwings 64	599	250	100
Premier Manager	549	450	200
Quake 64	399	300	125
Quake 2	599	500	225
Rampage World Tour	549	500	225
Rampage World Tour 2	599	500	225
ReVolt	599	500	225
Revolver	RING!!		
Ridge Racer 64	RING!!		
Robotron X	649	350	150
Rush 2-Extreme Race.	599	500	225
San Fransisco Rush	649	400	175
S.C.A.R.S	399	300	125
Shadow gate	599	500	225
Shadowman	599	500	225
Snowboard Kids	499	350	150

South Park	599	500	225
Space Stations S.ilc.	399	300	125
Sprocket	RING!!		
Star Craft	RING!!		
Star Shot	399	300	125
Star Wars	599	250	100
Star Wars Ep 1 Race	599	500	225
Stars Wars Rogue S	599	450	200
Superman	599	500	225
Survivor Day One	599	500	225
Tazmania Express	599	500	225
Tetrisphere	399	300	125
Tonic Trouble	599	500	225
Top Gear Rally	499	250	100
Top Gear Overdrive	399	300	125
Turok	499	250	100
Turok 2	399	350	150
Twisted Edge Snowb.	599	500	225
Vigilante 8	399	350	150
Virtual Chess 64	599	500	225
Virtual Pool	399	350	150
V-Rally Edition '99	599	400	175
Waialae C.C Golf	549	450	200
Wargods	299	200	75
Wayne Gretzky 64	549	150	50
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave Race	499	250	100
WCW NWO Revenge	549	450	200
WCW vs NWO W.T.	499	400	175
Wild Waters	RING!!		
World Driver Champ.	599	550	250
WWF Warzone	549	450	200
WWF Attitude	599	500	225
Wetrix	599	400	175
Wipeout 64	399	300	125
World Cup 98	549	450	200
Yoshi's Story	599	500	225
Zelda 64	649	300	125

Tillbehör

AC Adapter	399	300	100
Antennkabel	199	150	50
Antennkabel, orginal	249	200	50
AV-kabel	149	100	20
Förlängningssladd 2m	99	50	20
Handkontroll InterAcR	399	300	100
Handkontroll, orginal	299	150	50
Handkontroll, färgad	349	150	50
Handkontroll, turbo	249	150	50
Handk., turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Memory Expansion P	349	250	100
Minneskort, orginal	199	100	50
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler, TopDrive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	100	50
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

Begagnade spel:

Forsaken · Nagano Winter Olympics '98 · NHL Breakaway '98 · V-Rally '99 · NHL '99 · World Cup 98

mändag-fredag · lördag

Postorder 11.00-18.00 11.00-15.00 08/150 600

Orderfax dygnet runt 08/150 700

SPELIA

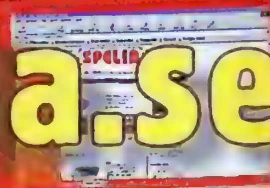
Nu ger vi 50% mer för dina spel

se första uppslaget

Begagnade spel:

FIFA '99 · V-Rally · Toca Touring Car · Air Combat + Analog Joystick

Besök: www.spelia.se



för senaste nyheter, auktioner & releaser...

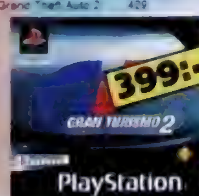
	Nytt	Beg	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	200	75
40 Winks	449		
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	199	150	50
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	199	150	50
Actua & Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	199	150	50
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	300	125
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
A/V Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	200	75
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	200	75
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	200	75
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Atlantis	499	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	399	250	100
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Balthazar Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Beatmania	RING!!		
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175

	Nytt	Beg	Vi köper
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	299	250	100
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	300	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	249	200	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (3C)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	349	300	125
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	249	200	75
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	299	250	100
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3 + Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crash Team Racing	RING!!		
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50

	Nytt	Beg	Vi köper
Croc	249	150	50
Crow - City of Angels	449	200	75
Croc 2	449	400	175
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	150	50
Dino Crisis	449		
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	RING!		
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Egypt 1156 BC	379	300	125
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
FA Manager	449	400	175
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	300	125
FIFA 2000	RING!!		

	Nytt	Beg	Vi köper
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75

	Nytt	Beg	Vi köper
Final Fantasy 8	499		
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	249	200	75
Formula 1 '99	449		
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	250	100
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	250	100
Goalstorm	199	150	50
Ghost in the Shell	399	350	150
G-Police	249	150	50
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto	249	200	75
Grand Theft Auto 2	429		



	Nytt	Beg	Vi köper
Gran Turismo 2	399		

	Nytt	Beg	Vi köper
G.T.A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Gungage	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	150	50
Heberekes Popoitto	399	300	125
Hercs Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hugo 2	399	300	125
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	300	125
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters 98	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	429		
KKND	249	200	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings 2000	RING!!		
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175

	Nytt	Beg	Vi köper
Legend of Kartia	479	400	175
Lego Racer	429		
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	150	50
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	300	125
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Madden NFL 2000	449	400	175
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medal of Honour	RING!!		
Medievil	249	200	75
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Metal Gear Special M.	249		
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Mission Impossible	RING!!		
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	—	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	200	75
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Mulan	299	250	100
Music	299	250	10
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150

kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Söndags öppet
Valhallavägen 36
T Tekniska Hogskolan
Mån-Fre 11[00]-18[00]
Lördag 11[00]-15[00]
Söndag 12[00]-15[00]
Tel 08 - 150 600

Söndags öppet
Stortorsplan 42
T Farsta Centrum
Mån-Fre 10[00]-19[00]
Lördag 10[00]-16[00]
Söndag 12[00]-16[00]
Tel 08 - 938 500

Söndags öppet
Vällingbyplan 5
T Vallingby Centrum
Mån-Fre 10[00]-19[00]
Lördag 10[00]-16[00]
Söndag 12[00]-16[00]
Tel 08 - 870 500

Verkstad
Valhallavägen 40
T Tekniska Hogskolan
Tel 08 - 150 800

NINTENDO64

KÖPER BYTER SÄLJER

PC · DVD VIDEO · PlayStation · Dreamcast

Platinumspel: Colin McRae Rally · Grand Turismo · Resident Evil 2 · Tekken 3

Ordinarie titlar: Legend of Kartia · Dino Crisis · Gunyage · Hugo 2

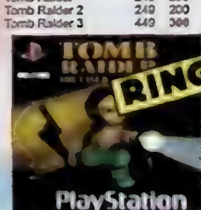
Point Blank 2 + Pistol · Time Crisis + Pistol

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper: 500:-
Vi Säljer: 900:-

NY maskin inkl [redacted] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

TILLBEHÖR

	Nytt	Beg	köper
Analog Joystick Sony	[illegible]	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	[illegible]	450	150
Arkad Joystick (Namco)	[illegible]	[illegible]	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, original	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	29		
Game Booster	449	350	150
Handkontroll, D Shock	329	250	100
Handkontroll, original	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll, (Ascii)	[illegible]	[illegible]	50
Handkontroll, NegCon	499	300	100
Handk. förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, original	249	200	50
Minneskort, original	199	150	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, original	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	50
PAL Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-Con 45	399	300	100
Pistol [illegible]	[illegible]	[illegible]	100
Pistol [illegible] Justifier	[illegible]	[illegible]	100
Pistol [illegible] ArcadeGun	[illegible]	450	150
Ratt [illegible]	RING		
RGB-[illegible] kabel	199	150	50
Scart[illegible]	49		
Väska, [illegible]	249	200	50
Väska, [illegible]	149	100	50
X-ploder	[illegible]	250	100



Titel	Nytt	Beg	Vi köper
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone '98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live '98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Live 2000	RING!!		
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	300	125
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C. '98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	100	25
NHL '99	449	200	75
NHL 2000	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	300	125
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	60
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	50	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poy Poy	499	300	125
Poy Poy 2	429	350	150
Premier Manager '98	399	250	100
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	249	200	75
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	200	75
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	300	125
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Rayman 2	RING!!		
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
RC Stuntcopter	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	249	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	249	200	75
Return Fire	399	250	100
Re-Volt	449	400	175
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	299	250	100
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Sled Storm	429	350	150
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Sledstorm	429	350	150
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	300	125
Speedfreaks	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Starblade Alpha	199	100	25
Spyro 2	429		
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
StarWars Phantom M.	449	400	175
Star Gladiators	299	150	50
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	200	75
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tarzan	429		
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
This is Football	429		
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	150	50
Toca Touring Cars 2	249	200	75
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	300	125
Tomb Raider 4	RING!!		
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Tomorrow Never Dies	RING!!		
Tony Hawk Skateboard.	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Track & Field 2	RING!!		
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
Um Jammer Lammy	RING		
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	250	100
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotboll	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	150	50
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	199	150	50
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	299	200	75
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF Attitude	479	400	175
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Files	399	350	150
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

	måndag-fredag	lördag	
Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

SPELIA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50:- till 150:- (beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

Jättesuccén fortsätter!

Gameboy Color

Pokémon Red

Pokémon Blue

Pokemon Pikachu

Antz

Asterix & Obelix

Bug's Life

Conker's Pocket T.

F1 World GP

Harvest Moon

Looney Tunes

Quest for Camelot

River King

R-Type DX

Shadow Gate

Super Mario DX

Mario Golf

Warioland 2

WWF Attitude

Zelda DX

-paket

Köp en Beg. Sega Mega Drive och du får 5 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

SUPER NINTENDO -paket

Köp en Beg. Super Nintendo och du får 3 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

-paket

Köp en Beg. Nintendo 64 och du får 1 st. hemligt Beg. spel

Playstationpaket

Ny maskin inkl handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti (vid köp av 2 valfria nya eller beg. spel)

Ny maskin inkl handkontroll & ett av följande spel: Abe's Exodus, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy 7, Gran Turismo Pro Pinball Big Race eller Resident Evil 2, kablar demo cd & 1 års garanti.

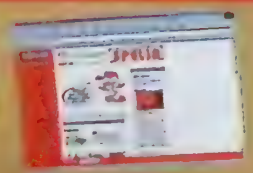
Beg. N64 tillbehör

Controller Pak

Rumble Pak

Handkontroller

Besök: www.spelia.se



Nu ger vi 50% mer för dina spel

Se första uppslaget

Dreamcast™

Detta är endast en liten del av SPELIA s stora sortiment Dreamcastspel se: www.spelia.se eller ring: 08 - 150 600

Spel:

Get Bass Fishing

House of the Dead

Sega Rally

Millenium Soldier

Sonic Adventure

Toy Commander

Virtua Fighter 3tb

Tillbehör:

Keyboard

Race Controller

ArcadeStick

Pistol

Minneskort

Monaco GP Racing

Ready 2 Rumble

Power Stone

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:

Dreamcast | GAME BOY COLOR | SUPER NINTENDO | N64 | PlayStation | PC | DVD VIDEO

KÖP 3 VALFRIA SPEL OCH DU FÅR EN AV DESSA PRODUKTER GRATIS!

PSX
CD-Case
(99:-)

PSX
Alien Triology
(249:-)

PSX
Circuit Breakers
(199:-)

N64
Game Secrets (bok)
(199:-)

PC
Die by the Sword
(99:-)

PC
Shattered Steel
(99:-)

KÖPINFORMATION

*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 7 December 1999.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

SP 11-99

	Spel / Produkt	System	Pris
1			
2			
3			
Gratisprodukt 1 (när du beställt 3 spel)			0:-
4			
5			
6			
Gratisprodukt 2 (när du beställt 6 spel)			0:-
	Reserv spel / produkt		

Namn

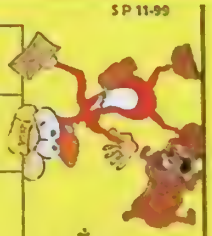
Telefon

Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år



Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspostnuten på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot!
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

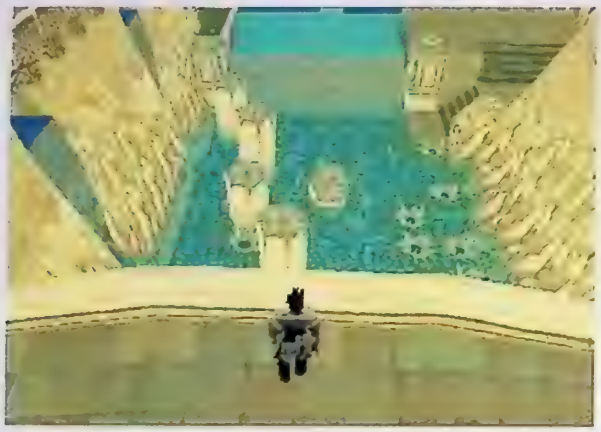
Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

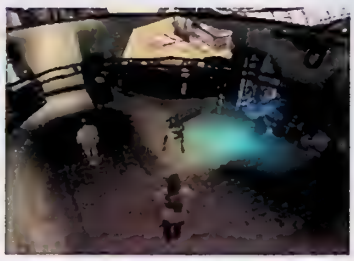
SPELIA

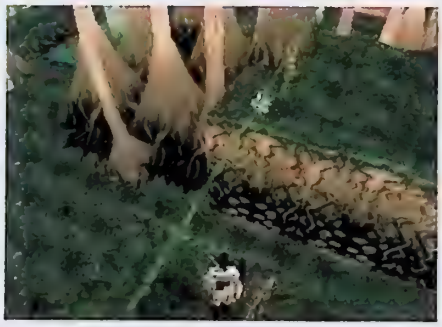
Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

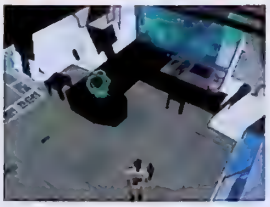
SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Lucas Arts
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Star Wars:









Det är många som rynkar på näsan när de hör talas om nya filmspel. Och det med all rätt, för de är nästan alltid sämre än andra spel. Men varför? På LucasArts har man uppenbarligen ingen aning.

Det här ser inte speciellt kul ut, och det är det inte heller. *Star Wars: The Phantom Menace* är ett ypperligt exempel på hur uselt ett filmlicensspel kan bli.

Vi befinner oss på ett av handelsfederationens rymdskepp i omloppsbana kring planeten Naboo. Qui-Gon Jinn och Obi-Wan Kenobi har insett att situationen inte är helt positiv, otäck grön gas flödar in i mötesrummet där de befinner sig och de griper genast efter sina ljussablar. Så ger de sig beslutsamt ut i korridorerna där de vet att faran lurar, så som den alltid gör i *Star Wars*, med surret från de tända ljussablarna ständigt hummande i bakgrunden. Spelet *Star Wars: The Phantom Menace* börjar precis som filmen med samma namn.

Det här hade kunnat vara en spänningsbyggande sekvens, en medryckande början på ett episkt och underbart äventyr. Men i LucasArts fumliga händer har detta intro istället blivit en parodi på allt vad tredimensionella äventyrsspel heter. Polygonerna som utgör Qui-Gon och Obi-Wan är tafatt sammansatta och blinkar som om de skulle falla isär när kameran sakta panorerar runt scenen. Varje samplad replik, som inte har talats in av filmens skådespelare, föregås av flera sekunders laddningstid och dödar därför effektivt all inlevelse och stämning. Animationerna passar inte alls ihop med talet och när man till sist själv tar kommando över Obi-Wan blir man genast varse om att kontrollen inte är vad den borde vara.

Resten av spelet är inte riktigt lika hemskt som dess intro och mellansekvenserna som man irriterande nog inte kan trycka sig förbi, men nästan. Upplägget är skapat för att låta spelaren ta itu med många olika sorters utmaningar. Ibland handlar det om att ta sig igenom labyrinter av olika slag, ibland om att hitta rätt spakar och knappar för att ta sig vidare, men oftast är det spelarens vapen som löser problemen. Ungefär som i *Tomb Raider*-spelen alltså. Med skillnaden att det i Laras spel är betydligt mer underhållande.

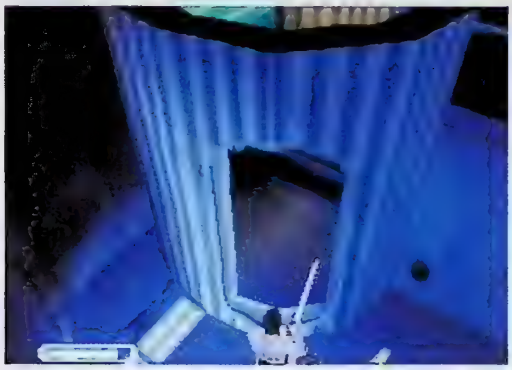
Under äventyrets gång får spelaren styra flera olika karaktärer, men precis som i filmen är det Qui-Gon och Obi-Wan som sköter det mesta. Deras främsta vapen är förstås ljussabeln, som i spelet har använts på ett ganska påhittigt sätt. Den kan användas både för att hugga med och för att reflektera laserskott mot fienden. Att återkasta skotten kräver dock ingen som helst skicklighet. När man blir beskjuten behöver man bara hålla inne en knapp så sköts reflekteringen automatiskt. Detta system fungerar väl i teorin, men eftersom det inte beror på en själv att många av skotten tar sig förbi ljussabeln och träffar känns det inte som att man har någon vidare kontroll över vad som händer. Och att klara sig helskinnad tack vare tur är inget som driver en spelare att kämpa vidare.

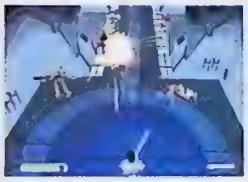
När Obi-Wan och Qui-Gon har tagit sig igenom några banor blir fiendens angrepp hårdare och då räcker ljussablarna inte längre till. Därför har diverse andra vapen placerats ut på banorna, som till exempel laserpistoler, raketgevär och lite annat smått och gott. I ett annat spel hade de grövre vapnen kommit som en lättnad och ökat spelets variation. Men detta är ett *Star Wars*-spel med två Jediriddare i huvudrollerna, och att se dessa hänsynslöst tömma ett rum på fiender med hjälp av en enorm laserskjutande minigun känns inte särskilt Jedi. Spelets handling, som i princip är exakt samma som filmens, hade fungerat bättre om LucasArts istället bemödat sig med att göra ljussablarna mer användbara, kanske genom att låta spelaren kontrollera sin ljussabel med den ena analoga styrspaken.

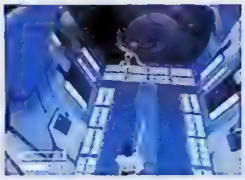
Detta är ett Star Wars-spel med två Jediriddare i huvudrollerna, och att se dessa hänsynslöst tömma ett rum på fiender med hjälp av en enorm laserskjutande minigun känns inte särskilt Jedi.

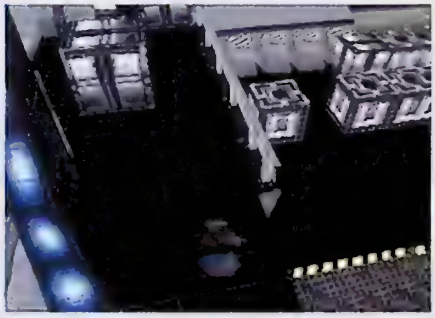
Banorna är som sagt ganska varierade, men tyvärr är de även fula. För några år sedan hade man kanske tyckt att det här spelet såg hyfsat ut men med tanke på vad andra spelutvecklare idag har lyckats att göra med PlayStations begränsade kapacitet är de slarvigt sammansatta banorna på gränsen till pinsamma. Till exempel ser trädstammarna som

The Phantom Menace









Ljussablar är farliga saker som kan ställa till med ofog. Se bara på *Star Wars: The Phantom Menace*.

faller ned över Obi-Wan i djungelbanan på Naboo ut som tvådimensionella plankor och man börjar att undra om någon på LucasArts har behagat skämta med oss stackars spelare. Det räcker med en kort titt på *Ape Escape* eller *Metal Gear Solid* för att förstå att PlayStation-spel i 3D inte behöver vara så här fula.

För en oerfaren TV-spelare som verkligen älskar den senaste *Star Wars*-filmen kan *Star Wars: The Phantom Menace* erbjuda några dagars hyfsad spelunderhållning. Men för den som tycker att ett bra *Star Wars*-spel bör innehålla mer än klichéartade och dåligt sammansatta *Tomb Raider*-banor, taskigt samplade repliker och vapen som lämpar sig bättre för Rambo än för Obi-Wan Kenobi är detta spel verkligen ingenting att ha. *MW*

DESILLUSIONERAD

Jag blev inte besviken när jag började att spela *Star Wars: The Phantom Menace*. Men deprimerad. För jag hade förväntat mig ett uselt spel och det var vad jag fick. LucasArts försökte inte ens att göra ett bra spel, de visste att *Star Wars: The Phantom Menace* skulle sälja bara på sin titel.

Men det borde inte behöva vara på det här viset. Inte nog med att spel som baseras på filmer får handling, miljö, karaktärer, formgivning och datorskapade specialeffekter så gott som gratis, de skapas dessutom av spelföretag som tack vare filmbolagens intressen borde ha tillgång till enorma utvecklingsbudgetar. Detta gäller givetvis dessutom i allra högsta grad detta fall, eftersom den senaste *Star Wars*-filmen överträffar de flesta produktioner både i budget och användande av datorgrafik.

Men nu blev *Star Wars: The Phantom Menace* ännu ett i raden av undermåliga filmspel och troligen är det inte det sista. I min alltmer tilltagande desillusionering beträffande *Star Wars*-spel finns det egentligen bara ett enda undantag just nu och det är arkadspelet *Star Wars Trilogy*. För hemmabruk ser jag ingen annan råd än att sätta på mitt soundtrack med dialog från den första filmen, plocka fram mina gamla *Star Wars*-figurer och låtsas att jag befinner mig i en galax långt, långt borta från LucasArts och *Star Wars: The Phantom Menace*.

Micke 50

EN STÖRNING I KRAFTEN

På fin svenska kan jag säga att *Star Wars: The Phantom Menace* är undermåligt. På ful svenska säger jag att det är ett skitspel. Att LucasArts ens hade mage att släppa det här spelet tyder på att de saknar självdistans och insikt. För *Star Wars: The Phantom Menace* är det i särklass mest överskattade slarvarbetet jag har sett den här hösten. Att försöka att trolla fram en lika magisk värld på PlayStation som på filmduken är i princip omöjligt. Det vet alla. Det är dock ingen ursäkt för att koka ihop ett så banalt och innehållslöst rymdäventyr. LucasArts har visat tecken på att de verkligen behärskar konsten att skapa bra PC-spel, underligt nog så har de ännu inte lyckats med konsolspel, med undantag från Factor 5:s *Star Wars: Rogue Squadron*. Att de gång på gång besudla ett av världens mest kända varunamn verkar inte bekomma dem, för de tror att folk ändå kommer att köpa spelet. De som värnar för den goda smaken, sin egen ekonomi och välbefinnande ska dock strunta i kommersen och undvika det här spelet.

Jag känner samma avsky som inför Jar Jar Binks.

Martin 48

GRAFIK 70
Slarvigt sammansatta polygoner och fula miljöer.

SPELBARHET 55
Dålig kontroll gör det svårt att träffa med vapnen och leder ofta till att spelaren förlorar i onödan.

LJUD 78
Musiken är förstås bra, men det samplade talet låter illa och slöar ofta ned spelet.

UTMANING 40
I det här spelet behöver man aldrig använda sin hjärna, bara sitt tålamod.

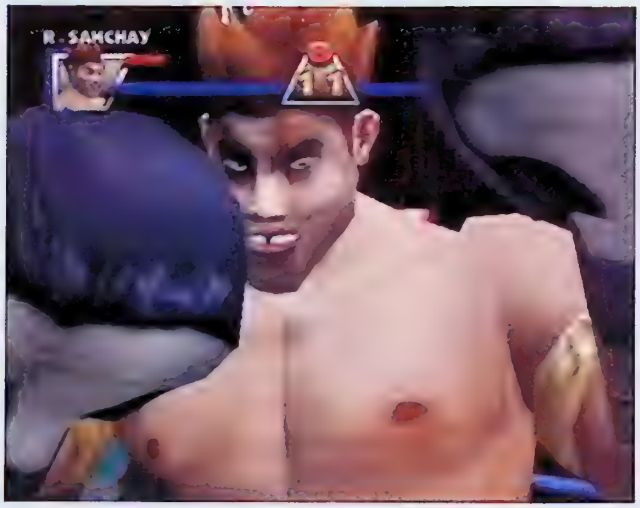
TOTALT
LucasArts har inte ens försökt.

60

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Midway
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Boxning sägs vara en sport för gentlemän. Men vem bryr sig egentligen om etikett när handskarna väl sitter på och klockan ringer in den första ronden? Med *Ready 2 Rumble* bevisar Midway att boxning fortfarande kan vara roligt.

Ready 2 Rumble



Med sina groteskt överdrivna karaktärer och sin lekfulla stil skulle *Ready 2 Rumble* kunna vara en direkt uppföljare till Nintendos *Punch Out*. Fast med modern grafik är det här spelet givetvis otroligt mycket snyggare än Nintendos klassiker. För att skapa de galna slagskämparna i *Ready 2 Rumble* har Midway använt realistiska texturer för att klä smidigt animerade polygonkroppar och resultatet är en sorts blandning mellan verklighet och tecknad film.

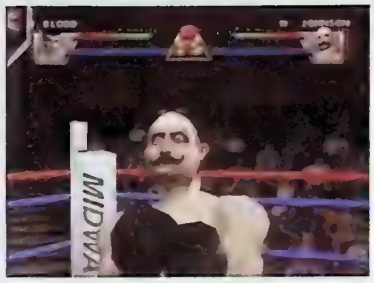
Bland de 13 boxare som spelaren har att välja mellan från början finns alla möjliga och omöjliga personligheter representerade. Den gängliga Afro Thunder med sitt enorma afrokrull har en lössläppt stil som främjar snabb och mellanhård boxning, den otäckt fete Salua rör sig som en snigel genom ringen men slår hårt nog för att stoppa ett ånglok och den aggressive Butcher Brown har nog med attityd för att skrämma brallorna av Mike Tyson. Att använda dem i matcherna är en sann fröjd, både för att sättet de har animerats på passar perfekt med deras individuella stilar och för att de kan åstadkomma sammandrabbningar som ömsom får en att skratta sig fördärvad och ömsom känna extrema doser av adrenalin utsöndras i blodet.

Handkontrollens knappar har utnyttjats på ett föredömligt sätt som gör det enkelt att utföra boxarnas olika tekniker. Med hjälp av styrkorset eller den analoga kontrollen blir slagvariationen stor och bitvis påminner känslan om den i *Virtua Fighter 3tb*. Därför blir matcherna varierade och den som ämnar bemästra alla tekniker har ett hårt träningsarbete framför sig.

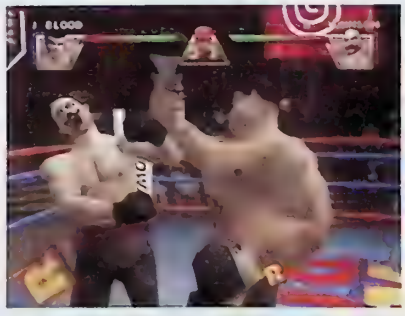
I Arcade Mode är det bara att dra på sig handskarna och ta sig an datorns motståndare en efter en, men i Championship Mode är utmaningen mer omfattande. Som chef för ett virtuellt gym får spelaren basa över flera boxare och bestämma om de ska gå upp i titelmatcher, utmana andra boxare för att tjäna pengar eller träna för att bli bättre. Träningen innefattar sju olika moment, som till exempel päronboll för snabbhet i slagen, säck för styrka och uthållighet, aerobics för rörlighet och två medicinkurer för mer tveksamma träningsresultat. Den som väljer att träna sin boxare manuellt ställs inför en utmaning som påminner om *PaRappa the Rapper* eller Segas *Winter Heat*, där det gäller att bemästra olika sorters timing. Titelmatcherna och träningspassen kostar pengar som måste tjänas in med hjälp av de fristående utmaningsmatcherna. I Championship Mode kan en spelare även byta boxare med en annan spelare, med hjälp av en användbar VMU.

Championship Mode är det som framför allt gör *Ready 2 Rumble* till något alldeles extra. I samma takt som spelaren blir bättre och bättre blir även boxarna det och efter några träningspass märks det verkligen att boxarnas teknik blir bättre på de moment som tränats. För en spelare är *Ready 2 Rumble* allt annat än långtråkigt och eftersom man kan träna upp en boxare för att sedan utmana en kompis är tvåspelarduellerna roligare än i alla andra boxningsspel.

Med *Ready 2 Rumble* har Midway verkligen lyckats att fånga det som är roligt med boxning på ett sätt som gör spelet underhållande för vem som helst, amatör som proffs. *MW*



Att Midway har inspirerats av *Punch Out* råder det inga tvivel om. Faktum är att *Ready 2 Rumble* är det bästa boxningsspelet sedan Nintendos klassiker.



EN FULLTRÄFF

Så här mycket har jag inte njutit av ett boxningsspel på mycket länge. Närmare bestämt sedan *Punch Out* släpptes till NES. Sedan dess har jag gått och längtat förgäves efter en fortsättning till Nintendo 64, för trots att det släppts en hel del boxningsspel under senare år har inga varit särskilt roliga.

Men nu har Midway, åtminstone för ögonblicket, fått mig att glömma en uppföljare till *Punch Out*. I *Ready 2 Rumble* har de tagit tillvara på det som är boxning för mig. Inte trista matcher som avgörs på poäng eller av att den ena boxaren har börjat att blöda i ena ögonbrynet, utan hetsiga knytnävsdueller som alltid slutar med en fet knockout. Dessutom har de gjort det med en humor som får mig att kikna av skratt mellan jabbarna och med en manager- och träningsfunktion som gör att jag helt enkelt inte vill sluta spela. Jag tyckte att spelet såg lovande ut på E3 i somras, men så här bra trodde jag inte att Midway skulle lyckas.

Micke 95

TEKNISK KNOCKOUT

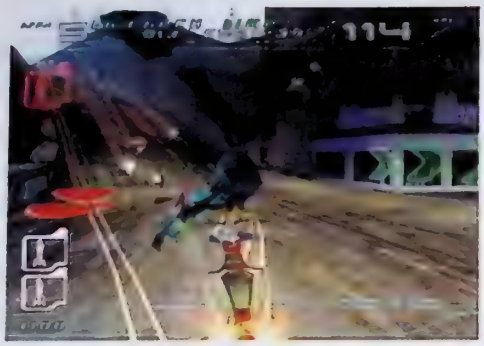
Midway har under årens lopp släppt ifrån sig ett och annat stjärnskott, men i mitt tycke hamnar inte *Ready 2 Rumble* i den kategorin. Det är visserligen en underhållande boxningssimulator som kan bjuda på ett skratt eller två, men ingenting spektakulärt. Att jämföra det med *Punch Out* tycker jag är att ta i lite väl mycket. Kanske är det avsaknaden av ett riktigt bra boxningsspel som framkallar sentimentala återblickar.

Vad jag inte gillar med *Ready 2 Rumble* är främst det lite monotona tillvägagångssättet och avsaknaden av vissa extraval som ett spel av den här kategorin borde ha. Visst är det kul att träna upp en karaktär och där har Midway en väldigt bra idé, men så mångfaldigt är det faktiskt inte. Kontentan är att *Ready 2 Rumble* håller ett par veckor tills det gör tekniskt knockout på sig själv på grund av avsaknaden av engagerande upplägg.

Martin 81

GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
89	91	
Karaktärsdesignen och den humoristiska animationen har skapats med en stil som ger *Ready 2 Rumble* ett helt eget utseende.	Nyanserad kontroll och ett väl utvecklat träningssystem gör *Ready 2 Rumble* otroligt underhållande.	Midway slår knockout på konkurrenterna.
LJUD	**DYNAMIK**	
88	91	**89**
När någon av boxarna får in en riktigt hård smäll är det lätt att tro att man själv har fått en feting i ansiktet.	Risken att tröttna är mycket liten, både för en och två spelare.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Criterion
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Trick Style

Att kunna surfa på svävande brädor utan vare sig vatten, snö eller hjul är en möjlighet som de flesta brädåkare drömmer om. Och som många nog tror kommer att bli verklighet bara tekniken får ta några språng till. Men till dess erbjuder Acclaim ett digitalt surrogat i form av *Trick Style*; ett futuristiskt sportspel i äkta cyberpunkanda.

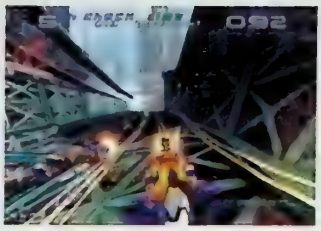
Med scenen satt till de framtida versionerna av megametropolerna London, New York och Tokyo i nådens år 2260, kan man anta identiteten av cool brädåkare med antingen racing, trick eller råstyrka som specialitet. En liten fundering som slår en vid karaktärsvalet är om verkligen modet med baggypants och fjollig solhatt kommer att hålla i 260 år till? Fast det kanske är retro då...

Tyngdpunkten ligger på två spelformer, racing i en turnering över ett 15-tal banor och trickåkning i de så kallade stuntparkerna. Racingturneringen är uppdelad i olika nivåer med boss-races som finaler där man kan vinna bättre brädor vilket kan vara nödvändigt för att ha en chans på de högre nivåerna. Att behärska trickåkning är också ofrånkomligt, inte bara för att klara sig på stuntbanorna utan även för att kunna utnyttja de mer avancerade genvägarna under loppen. Tricktekniken och kontrollerna är relativt enkla men kräver ändå lite träning. Och givetvis finns det ett surmulet och ärrat gammalt brädproffs som står till tjänst med råd och bitska kommentarer i träningsavdelningen. Och som också är den som förser en med allt svårare utmaningar på trickavdelningen. Rörelsefriheten i spelet är mycket stor och en kul detalj är att det mellan loppen går att sväva ut till en stuntpark och bara nöjesåka eller öva lite om man känner för det. Det är också möjligt att tävla mot levande motstånd på delad skärm fast utan datoriserade medtävlare, vilket gör det hela lite fattigare.

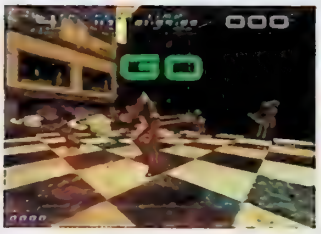
Trick Style är ett stycke imponerande grafisk produktion som ännu en gång visar datorkraften och potentialen hos Dreamcast. Och det handlar inte bara om yta utan även om ett visst djup.

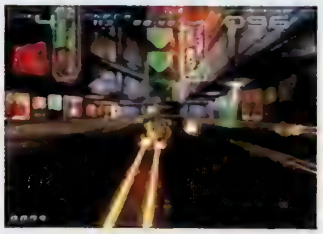
Miljöernas grafiska formgivning är imponerande. Storstäderna är förvridna versioner av sina nutida förebilder och ger intryck av att ha vuxit som cancerogena svulster under påverkan av växthuseffekter, atomkrig och lite allmän miljöförstöring. Detaljerna är en blandning av high tech och framtidsslum och banorna vindlar mellan kända landmärken och megalomaniska byggkomplex. Och allt rullar på i högt tempo utan antydan till vare sig flimmer eller andra grafikmissar i bakgrundspresentation eller i åkarnas animerade rörelsemönster. Karaktärerna är nio till antalet och skiljer sig åt enligt den vanliga skalan i fråga om snabbhet, kontroll och styrka och det gäller som vanligt att hitta sin egen optimala figur för varje bantyp och ändamål. Man kan som sagt skaffa sig bättre brädor, det finns totalt fyra olika typer, men något annat uppgraderingssystem finns inte, förutom hård träning.

Som helhet är *Trick Style* ett stycke imponerande grafisk produktion som ännu en gång visar datorkraften och potentialen hos Dreamcast. Och det handlar inte bara om yta utan även om ett visst djup. Men ännu är det en bit kvar till det perfekta brädspelet. *JS*



Det går fort. Och det ser bra ut. Men kombinationen brädsport och futuristisk racing skulle kunna ha varit ännu bättre om inte Criterion hade tänkt så mycket på det visuella.





ENORM RÖRELSEFRIHET

Egentligen borde jag jubla över det här spelet. En av mina gamla favoriter från Judge Dredd-serien, Chopper – The Midnight Surfer, har fått liv. Åtminstone har hans sport, luftsurfing, eller vad den korrekta termen nu kan vara, fått det. Men av någon anledning är jag inte riktigt övertygad. *Trick Style* är givetvis snyggt och läckert på alla vis. Fartkänslan är om inte hisnande så i alla fall övertygande och känslan av att segla omkring på en svävande bräda är också så äkta man nu kan begära av simulation av en sport som inte finns. Grafiken är otrolig och miljöerna fantasifulla och detaljerade. Fast det som allra först gör intryck på mig är menysystemet som inte består av några menyer alls. Man åker helt enkelt på ett område utanför själva banorna och kör in i den bana man vill välja. Låter kanske inte så häftigt men här ger det en otrolig närvarokänsla och dessutom en uppfattning om hur mycket lagringsutrymme och datorkraft som den här maskinen har tillgång till. Rörelsefriheten på själva banorna är också enorm. Men varför jublar jag då inte? Kanske för att jag helt enkelt inte riktigt gillar den här speltypen. Eller för att innehållet inte är riktigt så omfattande som den första anblicken ger sken av. Men mera troligt för att man genom att kombinera två avancerade versioner av racing och trickåkning inte riktigt har orkat att optimera kontrollsystemet för båda varianterna. För sladdrigt på bantävlingarna och för oprecist på trickssektionerna helt enkelt. Och Acclaims utvecklare har inte lärt sig att utnyttja maskinens kapacitet fullt ut ännu. Men det kanske också är en smaksak, för *Trick Style* är givetvis ett spel som inte kommer att göra brädåkningsfantasterna alltför besvikna.

Jonas 80

PÅ RÄTT VÄG

Det behövs fler bra och innovativa brädspel och *Trick Style* är ett tappert försök att ta den relativt outforskade genren in i framtiden. Problemet är att Criterion tänkte lite väl mycket på utseendet. *Trick Style* går därmed fort, flyter imponerande och utspelar sig i väldigt detaljerade framtidslandskap. Men spelkontrollen och brädteknikerna är långt ifrån fulländade och den här typen av spel till den här typen av konsol borde definitivt kunna stå måta med ett mer imponerande flerspelarinslag.

Är man ute efter ett riktigt spelbart brädspel är *1080° Snowboarding* ett bättre alternativ och vill man färdas snabbt genom futuristiska världar känns *Wipeout 3* häftigare. Men söker man just kombinationen mellan de två speltyperna är *Trick Style* trots allt det bästa valet.

Tobias 83

Den som vill hitta något att klaga på får leta länge.	Kontroll med mycket känsla. Kanske för mycket.
Musiken håller tempot men inte mer. Stilrena ljudeffekter.	Varierat men kunde ha varit svårare och större.

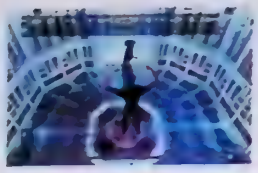
Troligen ett av de absolut snyggaste brädspel som gjorts.

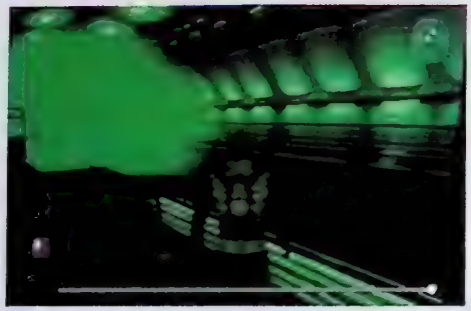
84

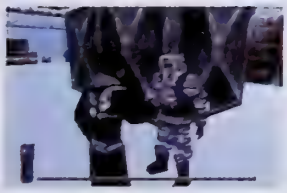
SPELTYP — Action
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — X-Ample Architectures
DISTRIBUTION — Infogrames
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

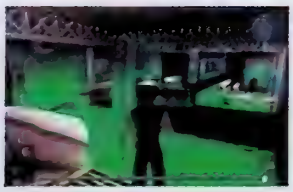
Berättelsen om *Mission: Impossible* börjar bli långtråkig. Filmen som spelet är baserat på kom för tre år sedan och redan det första spelet var mycket försenat. Är det någon som orkar bry sig längre?

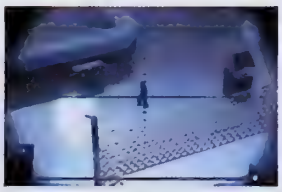
Mission: Impossible











Att reda ut alla komplikationer kring det här spelet skulle ta flera sidor, så en förklaring får lämnas därhän för ögonblicket. Men kort sagt påbörjades arbetet med det här spelet för ungefär tre år sedan, när filmen fortfarande var ny. Förra hösten kom äntligen Nintendo 64-versionen, men utvecklarna hade inte lyckats att göra någonting vettigt av PlayStation-versionen, så till sist vidarebefordrades uppgiften till tyska X-Ample Architectures. Nu släpps resultatet av deras desperata ansträngningar.

I stort sett är *Mission: Impossible* fortfarande samma spel som när det släpptes till Nintendo 64. Handlingen kretsar alltjämt löst kring filmen och Ethan Hunt är ännu på jakt efter den stulna NOC-listan. Upplägget är också fortfarande vad det var, ett tredimensionellt spel där spelaren måste låta list gå före våld för att lyckas med sitt uppdrag.

Något som skiljer den här versionen från den till Nintendo 64 är att den här utformningen faktiskt är lite snyggare. Tack vare en gedigen restaureringsprocess har X-Ample Architectures fyllt de flesta strukturer med fler polygoner, vilket har givit spelet ett smidigare utseende.

Detaljrikedomen har dock inte förbättrats märkbart och det finns få saker i spelet som tjänar på att hamna i närbild. De flesta människorna ser till exempel ut som om de har doppat sina ansikten i syra och vid flera tillfällen väljer de att hälla det de ska dricka i näsan istället för munnen. Men samtidigt som de nya texturerna förfular det som hamnar i närbild gör de omgivningarna snyggare. De bitvis något kala miljöerna i Nintendo 64-versionen har fått varmare toner och det medför en bättre helhetsbild. Till helhetsintrycket bidrar även det nya ljudet, som är vida bättre än det var i versionen till Nintendo 64. I den här framställningen kan karaktärerna tala och det är faktiskt roligare att höra replikerna än att läsa dem.

Men trots de små förbättringarna är *Mission: Impossible* till PlayStation en hopplös satsning. Infogrames var sent ute redan förra året, men nu finns det verkligen ingen större anledning att bry sig om det här spelet längre. Speciellt inte med tanke på att nästa *Mission: Impossible*-film är tänkt att vara färdig redan nästa år. Dessutom har tekniken gått framåt enormt på senare tid och det spel som Infogrames började att utveckla för tre år sedan står sig definitivt slätt mot dagens spel, trots att X-Ample Architectures har bemödat sig med att finslipa det. Det finns många tredimensionella äventyrsspel i den här stilen som är mer värda pengarna än *Mission: Impossible*. *MW*

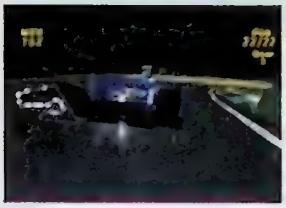
FÖRSENT

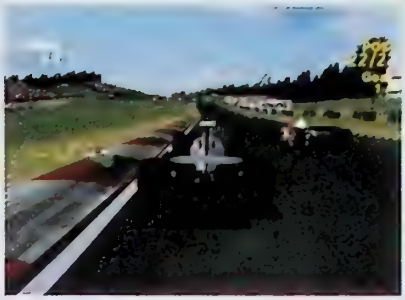
Jag förstår inte varför de orkar bry sig längre. *Mission: Impossible* är en film som de flesta säkert har glömt bort vid det här laget och jag tror inte att många har orkat vänta tills nu på en PlayStation-version av det här spelet. Åtminstone har inte jag det.

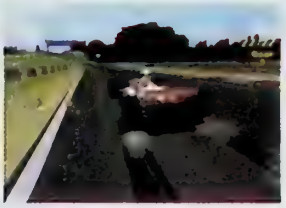
Dessutom måste jag erkänna att jag inte längre kan stå för det betyg jag gav *Mission: Impossible* till Nintendo 64 förra hösten. Just då var jag glad att spelet överhuvudtaget kom ut och i genren fanns det då inte många andra spel att välja mellan. Men efter att en gång ha klarat det har jag inte velat spela om det och ärligt talat hade jag helt glömt bort *Mission: Impossible* när PlayStation-versionen plötsligt damp ned här i Sverige. Till stor del på grund av allt som har hänt i utvecklingen sedan förra hösten och att spel som *Legend of Zelda: Ocarina of Time* och *Metal Gear Solid* helt har fått mig att omvärdera tredimensionella äventyr. *Mission: Impossible* känns helt enkelt som gårdagens nyheter och sådana klarar jag mig fint utan.

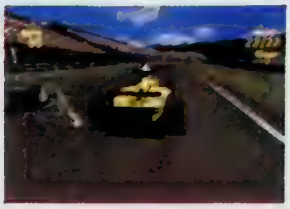
Micke 70

GRAFIK 80	SPELBARHET 80	TOTALT
Håller inte riktigt med dagens mått mätt.	Kontrollen är bitvis förfärlig och det en gång finurliga upplägget överskuggas totalt av spel som *Metal Gear Solid*.	Den här versionen är försent ute.
LJUD 85	**UTMANING 65**	**78**
De talade replikerna är betydligt roligare än de skrivna.	Det finns ingen anledning att bry sig om *Mission: Impossible* längre.	









SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Studio 33
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Formula 1 '99

Formula 1-spelen från Sony har blivit en årlig tradition. Senast i raden kommer _Formula 1 '99_, som är spelet som skulle kompensera förra årets magplask. Tyvärr gör det här spelet bara saken värre.

Formula 1 '99 är det senaste i en lång rad Formel 1-spel från Psygnosis. De flesta är överens om att förra årets _Formula 1 '98_ inte var särskilt bra, så vi hoppades verkligen att det här spelet skulle ställa saker och ting till rätta.

På papperet finns verkligen allt man kan kräva av ett spel i den här genren: den senaste säsongsinformationen med allt vad det innebär av förare och stall; avbildningar av de banor som kördes förra spelåret; tusentals inställningar att göra på bilen, och så vidare. De bilder vi har sett av spelet tidigare verkade också mycket lovande. Det var länge sedan vi sett ett så snyggt Formel 1-spel.

Tyvärr dröjer det inte länge från det att man har börjat att spela tills det att man lägger pannan i djupa veck och undrar om det är något fel på handkontrollen.

I en skarp högerkurva bromsar man in och är beredd att ta kurvan perfekt, men bilen går spikrakt framåt trots att man ger maximalt rattutslag åt höger. Måste ha varit en engångsföreteelse, tänker man lite förhoppningsfullt tills precis samma sak händer i nästa kurva. Lite experimenterande med bilens köregenskaper visar snabbt att det under inga omständigheter går att svänga samtidigt som man bromsar – inte förrän bilen står stilla svänger hjulen. Det är så dags då, när man har kört rakt ut i gruset och krockat med en däckhög.

Vid det här laget börjar man att gripa efter halmstrån för att förklara den mystiska styrningen. Det kanske är så att man inte kan styra medan man bromsar eftersom däcken låser sig vid bromsningen? Ja, det hade ju kunnat vara en förklaring om inte fenomenet uppstår även vid mycket små och mjuka inbromsningar med den analoga styrspaken på en Dual Shock-handkontroll. Enda möjligheten att svänga i spelet ges om man gasar eller släpper gasen.

Detta kräver en konstig körstil där man får köra lite som en busschaufför; full gas, full broms, full gas. Det är omöjligt att göra små justeringar i sidled medan man bromsar, och det hela urartar till en spelupplevelse som känns oerhört digital och oharmonisk.

Nog om den avskyvärda styrningen i spelet. Något som däremot är mycket trevligt är den snygga grafiken. Oavsett vilken vy man väljer att spela ur är spelet verkligen mycket detaljerat och fullt av grafiska detaljer, som blänket i karossen eller gnistorna som flyger upp när bilens underrede skrapar i asfalten.

Tyvärr har den snygga grafiken sitt pris. Den blir rätt osmidig och upplevs som trögflytande och bitvis ryckig. Detta märks särskilt när det är många bilar på skärmen samtidigt, då spelet faktiskt blir riktigt svårstyrt på grund av detta.

Ett sista klagomål måste göras på kameravinklarna. De är förvisso jättefina, men efter ett tag inser man att de alla är lite väl nära marken. Detta gör att det är mycket svårt att se tillräckligt långt fram på vägen. Om man inte är intimt förtrogen med en specifik bana blir man alltid överrumplad av att man plötsligt befinner sig mitt i en kurva. *TR*

DET VERKADE SÅ LOVANDE

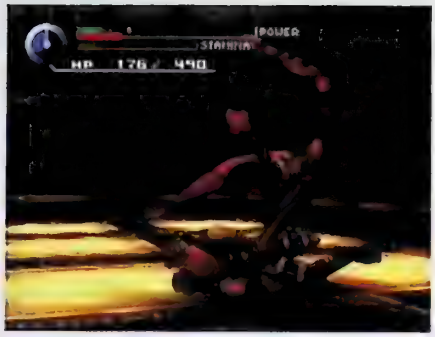
Det här spelet hade verkligen potential. Som det nu är kan jag dock inte påstå att det är bra. Jag blir mest irriterad och frustrerad när jag spelar, och det är faktiskt inte så man vill känna efter att ha köpt ett nytt spel.

Nej, då fortsätter jag hellre att lira *TOCA 2*, *Colin McRae Rally*, *V-Rally 2* och *Gran Turismo*. Såvida du inte är helgalen i Formel 1-spel föreslår jag att du gör detsamma.

Tommy 74

GRAFIK	90	SPELBARHET	70	TOTALT
Oerhört snyggt på alla sätt och vis.		Helknasig styrning och seg grafik gör det mycket svårspelat.		Styrningen och den sega grafiken förstör ett i övrigt mycket bra spel. **79**
LJUD	89	UTMANING	89	
Inget att klaga på här.		Det krävs engagemang och tid för att köra en hel säsong.		

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami Osaka
DISTRIBUTION — Konami
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Hybrid Heaven

Efter *Metal Gear Solid* har vi höga förväntningar på Konamis äventyrsspel. Tråkigt nog är *Hybrid Heaven* inget nytt mästerverk.

Det är år 2000. En underjordisk organisation bestående av hybridmänniskor tänker kidnappa USAs president och ta över världen. Problemet är bara att en av hybriderna, Diaz, har vänt sig mot verksamheten. Från katakombernas nedersta plan börjar han successivt att ta sig uppåt. Och han tänker inte låta någon hindra honom.

Hybrid Heaven känns väldigt amerikanskt för att vara ett japanskt spel. I viss mån beror det på att handlingen utspelar sig i Washington DC, men även dialogerna och karaktärerna har någonting amerikanskt över sig. Normalt brukar det inte vara särskilt lyckat, eftersom Hollywood-upplägget inte riktigt passar i TV-spel, men den här gången spelar det faktiskt inte så stor roll. De få gånger man talar med andra personer är man alldeles för upptagen av att lyssna på vad de säger för att lägga märke till exakt hur de uttrycker sig. Och befinner man sig i ett underjordiskt tunnelsystem spelar ju världen ovanför inte så stor roll.

I jämförelse med *Metal Gear Solid* är *Hybrid Heaven* ett mer actionbetonat spel där strategi och utforskande är av underordnad betydelse. Istället för att försöka smita förbi sina motståndare ska man slåss så ofta tillfälle ges. Och därför är det bra att Konami har skapat ett helt nytt kampsystem.

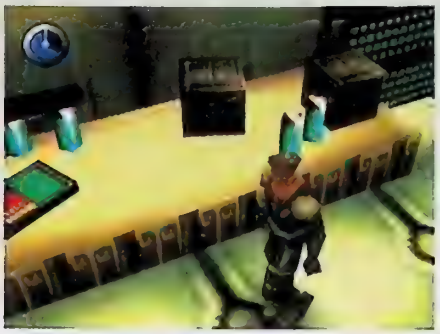
Många av fienderna går inte att smita undan från. Antingen faller de ned från taket eller så blockerar de en dörr som man måste ta sig igenom för att kunna komma vidare. Man börjar med en kraftmätare som är uppdelad i ett rosa och ett grönt fält. Så länge mätaren är rosa kan man inte attackera. Om man står helt stilla stiger mätaren mycket fortare än om man rör sig men då är det å andra sidan väldigt svårt att undgå attacker från motståndaren. Det gäller därför att lära sig vilka motståndare som är långsamma och vilka som är snabba. När mätaren har kommit in på det gröna området går det att anfalla, och ju längre man väntar desto kraftfullare blir attacken.

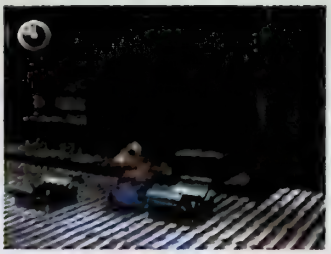
När man själv anfaller kan man välja mellan att göra olika sorters sparkar och slag. Efter tillräckligt många strider får man ytteligare en mätare och när den är full kan man göra specialattacker. När motståndarna anfaller kan man välja mellan att försöka att fly, stiga åt sidan eller parera. Efter striden får man poäng som adderas till de man redan har, ungefär som erfarenhetspoäng i ett rollspel. Och ju fler gånger man slåss desto starkare blir man.

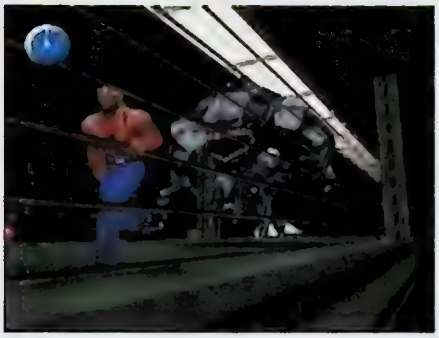
Trots en ganska spännande historia och ett sofistikerat kampsystem är inte *Hybrid Heaven* av samma kaliber som *Metal Gear Solid*. Den främsta orsaken är spelkontrollen. Flytet från äventyret med Solid Snake är som bortblåst och kamerasystemet är inte alls lika smart designat. Så fort man vill justera en vinkel blir det rörigt och för att kunna träffa ett föremål med strålpistolen måste man stå i exakt rätt vinkel. Fast ärligt talat hade nog varken en smartare spelkontroll eller ett pistolsikte kunnat ändra på den saken. För *Hybrid Heaven* saknar glöd. Och det är någonting som måste finnas redan från början.

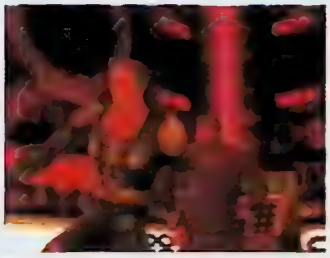
Trots en ganska spännande historia och ett sofistikerat kampsystem är inte Hybrid Heaven av samma kaliber som Metal Gear Solid.

DG

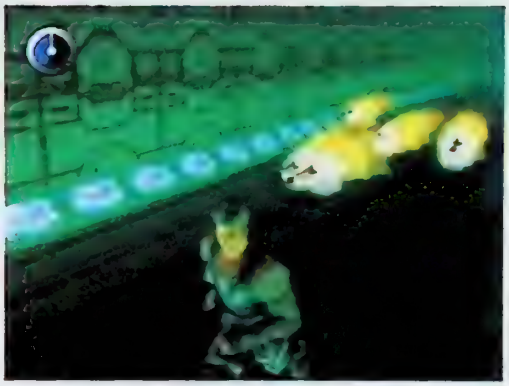


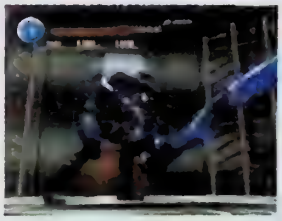


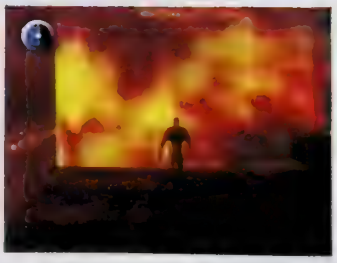




Det finns gott om platser och objekt som måste utforskas i *Hybrid Heaven*. Rent visuellt så är det här ett av Konamis mest lyckade Nintendo 64-projekt.







KONAMI KAN BÄTTRE

Med *Castlevania: Symphony of the Night* visade Konami att det fortfarande gick att göra bra spel med tvådimensionell grafik. Och medan många andra speltillverkare fortfarande var vilse i den tredimensionella pannkakan släppte de *Metal Gear Solid*. Därmed hade Konami inte bara visat prov på en makalös känsla för äventyrsspel, utan även bevisat att de kunde hantera såväl två- som tredimensionell grafik. Därifrån borde det ha varit gasen i botten längs med hela Autobahn. Men någonting gick fel. Nintendo 64-versionen av *Castlevania* var den första krocken. *Hybrid Heaven* är motorstoppet.

Som idé är *Hybrid Heaven* lika bra som *Metal Gear Solid* och *Castlevania: Symphony of the Night*. Men där slutar likheterna. *Hybrid Heaven* är varken fängslande eller revolutionerande. Det största problemet ligger i spelkontrollen. Redan från början hade jag svårt att orientera mig i de underjordiska gångarna och ju längre in i spelet jag kom desto svårare blev det. Och när jag blev jagad av doktor Bross dinosaurie hängde inte kameran med. Resultatet blev att jag tappade fotfästet på en smal bro och ramlade ner i någon sorts avgrund. Fast jag ska inte förneka att jag nästan omedelbart började om på nytt. För trots att *Hybrid Heaven* inte kommer upp i det som brukade vara Konamis standard är det inte alls dåligt. Snarare är det hypen som har varit för stor.

Daniel 82

FRÅN FEL TEAM

För tio år sedan visste man att om Konami hade en riktigt bra grundidé så resulterade det i ett makalöst spel. De gjorde i princip allting rätt och var en av Nintendos största tredjepartstillverkare, kanske den allra bästa. Men de har tappat folk sedan dess och därmed också en del av magin. I mina öron lät både en vinterversion av *Track & Field*, *Contra* till PlayStation och ett tredimensionellt *Castlevania* som givna succéer. Men *Nagano Winter Olympics*, *Contra: Legacy of War* och *Castlevania* till Nintendo 64 imponerade inte alls. Även *Hybrid Heaven* var lysande som koncept, men spelet lever inte upp till förväntningarna. Jag har svårt att hitta det exakta skälet, men någonting gör att jag inte motiveras att fortsätta.

När Konamis Tokyo-division, och allra helst Hideo Kojima, ligger bakom ett nytt spel vet man fortfarande att det blir klassiskt. Tyvärr är *Hybrid Heaven* utvecklat i Osaka.

Tobias 80

GRAFIK 82

Mycket grått och ganska kala miljöer blir sällan fult. Bara lite trist.

ATTACKERNA 80

Diaz rör sig normalt, men kamerasystemet hänger inte med.

TEMPO

Spännande och stämningsfullt, men långt ifrån perfekt.

83

LJUD 80

Den dramatiska storyn skapar en kuslig stämning som faktiskt höjer underhållningsvärdet.

UTMANING 83

Miljöerna är visserligen lite enformiga men man fortsätter ändå att spela.

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Atari
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 25 november
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Gauntlet Legends

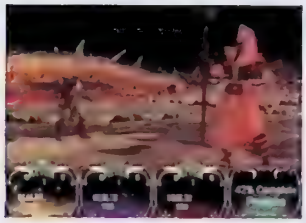
Nostalgivågen verkar inte avstanna i spelvärlden och det senaste beviset på det är *Gauntlet Legends* där ett gammalt hederligt spelkoncept återupplivas med hjälp av polygoner och Motion Capture.

Spelkonceptet är fortfarande intakt, det enda som har adderats är ett par nya finesser som ger spelaren en chans att bredda sina valmöjligheter. Förutom ett par hemliga karaktärer, som man endast får tillgång till efter att ha klarat av spelet, bjuds det på ett klassiskt persongalleri; trollkarl, krigare, bågskytt och valkyria. Dessa fyra kategorier finns även representerade i par olika färger för de som är lite petiga.

Man behöver inte vara ett geni för att sätta sig in i själva upplägget. Det handlar om att skjuta och förgöra allt som kommer i ens väg. Vad som är nytt med *Gauntlet Legends* är att det finns fler vapen, magier och erfarenhetspoäng. Även pengar är ett färskt inslag och efter varje bana samlas de på hög så att utrustning kan införskaffas i spelets lilla shop.

Det som är *Gauntlet Legends* starkaste kort är att fyra vänner tillsammans kan ge sig på de horder av monster som väller ut ur så kallade monstergeneratorer. Ensam är det inte speciellt kul ska tilläggas, eftersom grundkonceptet mer eller mindre är utformat för flera spelare.

Gauntlet Legends bygger på en arkadkonvertering, och det märks lite på sina ställen.



Givetvis finns det ett par valmöjligheter i konsolversionen som av naturliga skäl inte gick att applicera. Som i vissa sektioner som bygger på tid. Att ge en arkadspelare obegränsat med tid skulle bli en dålig affär. Arkadactionmomenten finns dock med, fast visuellt mycket fulare. Det är uppenbart att de som har utfört konverteringen inte har haft någon ambition att lägga ned sin energi på grafiken, som har många dåliga färgval och är allmänt grötig.

Trots det är *Gauntlet Legends* inte bara pest och pina. Det är underhållande när det fungerar som ett sällskapsspel, men det går inte att förbise konverterarnas slapphet inför sin produkt. Hade de gett den lite mer tid hade de säkert kunnat slipa till de sektioner som nu i färdigt skick är allt annat är välgjorda.

MJ

INTE TILLRÄCKLIGT

Att plocka upp en gammal klassiker och ge den ett nytt och fräscht utseende och samtidigt addera nyheter är bland det svåraste som finns. Idag är retrospelarna en stor skara. Och de är inte lätta att blidka. Det måste finnas en evolutionsbalans när ett spel ska göras om. *Metal Gear Solid*, *Super Mario 64* och *Sonic Adventure* är alla lyckade spel som har utvecklats i balans med tekniken. *Gauntlet Legends* har inte de kvalitetema. I det här fallet handlar det mest om ett utnyttjande av varunamn. Och jag har svårt att tro att den nya generationens konsolspelare kommer att fastna nämnvärt för den här produkten.

Martin 72

GRAFIK 70
Alltför blurrig och ofokuserad.

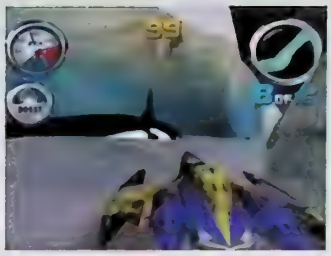
SPELBARHET 70
Under de intensivare perioderna kan det bli lite väl rörigt.

TOTALT
För att återuppliva en klassiker behövs mer än så här.

LJUD 73
Ingenting speciellt. Det varken irriterar eller inspirerar.

SYSSELSÄTTNING 77
Ett spel klart designat för flera spelare.

74



SPELTYP	Racing
UTGIVARE	Midway
UTVECKLARE	Eurocom
DISTRIBUTION	Brio
SLÄPPS	Ute nu
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	

Hydro Thunder

Arkadversionen av *Hydro Thunder* imponerade. Och till en början gör Dreamcast-varianten det också. Men det enformiga spelupplägget gör att man tröttnar snabbt.

Vid en första anblick blir man bländad av *Hydro Thunder*. Banorna är fantastiska, om än lite amerikanskt överdådiga, och detaljrikedomen imponerar.

Till att börja med har man tillgång till tre lätta banor. Thunder Park är en konstgjord rund båtracingbana och utmaningen ligger i att svänga i kurvorna vid rätt tillfälle samt att försöka att samla in så många boostar som möjligt. Det finns två sorter av dem. De blå ger fyra sekunders hastighetsökning samt krockskydd och de röda ger nio sekunder. Och alla syns inte. Ibland kan man ha turen att köra på en osynlig, och ibland får man hoppa med sin båt för att nå de som är placerade uppe i luften. Många av spelets banor har också genvägar och hemliga leder där man kan hitta boost. Och boost är nödvändigt för att man ska kunna komma vidare i spelet. För att få pröva Medium-banorna måste man exempelvis komma minst trea på de lätta och så vidare. Det gäller också att vara taktisk. Om man använder all boost i början av spelet har man ingen kvar till slutspurten eller till höga hopp till exempel. När man under publikjubel har klarat Thunder Park, till trumrytmer hänförts av palmerna och naturen i Lost Island och tävlat mot späckhuggarna och glidit fram över ispartier i Arctic Circle får man gå vidare.

Och Medium-banorna är lite svårare och om möjligt ännu mer fantasifulla. När man spelar arkitekturutsvävande Greek Isles med statyer och pampiga byggnader, blir jagad av polisbåt i Lake Powell och kryssar mellan kinesiska festbåtar på The Far East har man också ytterligare båtar att välja mellan. Sammanlagt så kan man få tillgång till tretton båtar, varav fyra bara blir valbara om man har tagit sig ända till bonusbanorna. Då kan man köra med en mini-Titanic eller en fiskebåt som omväxling. Men de är inte de bästa alternativen för att klara de svåra banorna på de svårare nivåerna. De olika båtarnas design avslöjar att de är bra på olika saker. En del är breda och därmed också stabila men svårstyrda och inte så snabba, andra är smala och går fort men har svårare i svängarna. Ytterligare andra tar kurvor perfekt och är lätta att styra i hoppen men accelererar långsamt.

Om man lyckas ta sig förbi de tre svåraste banorna får man tillgång till fyra bonusbanor varav en är en imponerande färd genom Nilen, med inslag av sjöodjur, pyramider och mumier. På det hela taget är det grafiken som imponerar mest i *Hydro Thunder*. Och då är den ändå inte lika perfekt som i arkadversionen av spelet. Väljer man att vara två spelare försvinner ju dessutom det mesta av omgivningarna och det är svårt att styra när man knappt ser någonting i de mörka tunnlarna.

Och eftersom spelbarheten inte bjuder på några direkta överraskningar, man bara kör och kör och boostar då och då, tröttnar man på *Hydro Thunder* när man har sett de häftiga banorna en gång. *LL*

EN UPPLEVELSE OCH EN BESVIKELSE

Ända sedan jag spelade arkadversionen av *Hydro Thunder* i somras har jag sett fram emot det här spelet. Och när det väl kommer visar det sig vara något av en besvikelse. För visst blir jag imponerad av de roliga banorna i de mest osannolika miljöerna. Och visst är det kul en liten stund. Men snart inser man att Midway har satsat allt på utseendet och glömt bort innehållet. Det är som en maträtt som ser jättegod ut men som man när man har ätit upp den inser gjorde en äckelmätt. Då ångrar man sig. *Hydro Thunder* ser helt enkelt godare ut än vad det är.

Lovisa 80

GRAFIK 80	SPELBARHET 81	TOTALT
Inte lika ren som i arkadversionen, men mycket fantasifull och detaljerad.	Svårt att komma först i mål men inte omöjligt.	En upplevelse och en besvikelse samtidigt.

LJUD 70	UTMANING 79	
Actionfilmsmusik, mycket påfrestande speakerröst och ännu jobbigare polissirener.	Det är bara att köra och boosta.	82

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Rage
DISTRIBUTION — Infogrames
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

UEFA Striker

Förväntningarna har varit höga på *UEFA Striker*. Rent tekniskt borde det ju vara överlägset allt annat i genren. Vid en första anblick verkar så också vara fallet. Men efter ett tag inser man bristerna.

UEFA Striker är snyggare än något annat fotbollsspel. Men så är det ju också det första spelet i sitt slag som släpps till en 128-bitskonsol. Förutom detta är det faktiskt inte så mycket som skiljer *UEFA Striker* från de titlar som redan finns. I alla fall inte i kvalitativt hänseende.

Eftersom *UEFA Striker* saknar riktiga ligor får man nöja sig med vänskapsmatcher och olika slags turneringar. Antingen representerar man en nation eller så spelar man som någon av de 45 europeiska toppklubbarna. Upplägget känns främst igen från Segas *Virtua Striker* och Konamis *International Superstar Soccer*. Men till skillnad från dessa titlar saknar *UEFA Striker* en riktigt skön spelkänsla. Felet ligger i kontrollen. Och det är verkligen synd. För Rage har faktiskt ansträngt sig för att hitta ett eget koncept. Det märker man bland annat på sättet spelarna behandlar bollen. När de rör sig långsamt ligger den hela tiden intill fötterna och när de börjar att springa petar de fram den några decimeter. Så långt är allt mer än väl. Problemen uppstår först när man ska ta sig förbi en motståndare eller vända.

Alla som någon gång har spelat fotboll vet att det krävs ganska hög fart för att man ska kunna passera en motståndare utan att bli av med bollen. Men för att spelarna i *UEFA Striker* inte ska förlora kontrollen måste man sakta ned farten ganska mycket. Och eftersom det inte går att dribbla behöver motståndarna bara sträcka ut ett ben för att anfallet ska gå i stöpet. Rage verkar ha insett felet i detta, men istället för att göra bollbehandlingen mer precis har de gjort motståndarna osedvanligt korkade. Och när man väl har kommit till den insikten blir det inte lika kul att spela. Dåligt motstånd är alltid tråkigt. Det blir liksom inte bättre för att det står Milan eller Brasilien på tröjan. *DG*

JAG ÄR BESVIKEN

Som jag har sett fram emot det här spelet. Jag har hoppats att *UEFA Striker* skulle bli början på en helt ny era för fotbollsspelen. Gränsen mellan *FIFA*-realism och *International Superstar Soccer*-känsla skulle suddas ut. *UEFA Striker* skulle bli en enda stor fotbollsfest. Jag hoppades på både sambalir och tysk effektivitet. Men det var tydligen att begära för mycket. För spelarna i *UEFA Striker* rör sig inte särskilt realistiskt och det går inte ens att dribbla. Dessutom är motståndarna dummare än tåget. Och eftersom de goda intentionerna stannade kvar på papperet blev drömmen om framtidens fotbollsspel inte sann. Men hoppet lever vidare, i vinter kommer Dreamcast-konverteringen av *Virtua Striker 2000*.

Daniel 80

GRAFIK 84
Spelarna är solida men slarvigt animerade.

SPELBARHET 80
Tanken är god, genomförandet sämre.

LJUD 83
Kommentatorerna sköter sig hyfsat.

HÄNGIGHET 76
Det finns många spelsätt men man stör sig på att de datorstyrda spelarna är så korkade.

TOTALT
***UEFA Striker* lyckas inte riktigt leva upp till de höga förväntningarna.**

80

-Har ni något spel att rekommendera?
-Tja, ett par stycken...

Actua Pool	399:-	Knockout Kings 99	449:-	Shadow Gunner	429:-
Aero Gauge 64	399:-	Kula World	449:-	Shadow Man	599:-
Arcade´s Greatest Hits II	449:-	Kurushi	399:-	Shadow Master	479:-
All Star Baseball 99	599:-	Legend	449:-	South Park	469:-
Attack of the Saucerman	399:-	Lylat Wars	599:-	Speed freaks	399:-
Azure Dreams	399:-	Madden NFL 2000	449:-	Sports Car GT	449:-
Baby Universe	379:-	Madden 64	499:-	Star Shot Space Circus	599:-
Banjo Kazooie	399:-	Mario Kart 64	399:-	Star Wars Phantom Menace	449:-
Blaze & Blade	439:-	Mario 64	299:-	Superman	599:-
Breath of Fire III	449:-	Mega Man Legends	489:-	Tekken 3	199:-
Brunswick Bowling	449:-	Mega Man X 4	499:-	Tetrisphere	439:-
Bust A Move 3 DX	449:-	Metal Gear Solid	449:-	Tony Hawk's Skateboarding	459:-
Bust A Move 4	499:-	Micro Machines 3	299:-	Toshinden	249:-
C 3 Racing	499:-	Micro Machines 64 Turbo	599:-	Turok 2	399:-
Carmageddon	459:-	Mulan	329:-	Trap Runner	469:-
Castle Vania	479:-	Nascar 99	499:-	Triple Play Baseball 2000	429:-
Chameleon Twist 2	499:-	NBA Court Side	549:-	V Rally 2	479:-
Colony Wars	449:-	NBA Live 99	449:-	Wawe Race	399:-
Command & Conquer 3D	599:-	NBA Pro 99	499:-	WG 3D Hockey 98	449:-
Constructor	499:-	Need For Speed 3	449:-	Vigilante 8	449:-
Cool Boarders III	449:-	Need For Speed 4	449:-	Wild 9	399:-
Crash Bandicoot 3	469:-	Newman Haas	399:-	Wipe Out 3	399:-
Dark Omen	459:-	NFL Extreme	399:-	Wipe Out 64	499:-
Dead Ball Zone	449:-	NHL 2000	449:-	VMX Racing	479:-
Devil Dice	449:-	NHL Breakaway 99	299:-	World LS 98	449:-
Diddy Kong Racing	499:-	Ninja	499:-	VR Baseball 99	449:-
Doom	199:-	Oddworld Exoddus	449:-	WWF War Zone	449:-
Driver	439:-	Olympic Hockey 98	499:-	Zelda 64	599:-
Eliminator	499:-	Omega Boost	399:-		
Everybodys Golf	449:-	Pet in TV	399:-		
Evil Zone	369:-	Pit Fall	399:-		
Extreme G2	499:-	Player Manager 99	499:-		
Extreme Snow Break	449:-	Pocket Fighter	499:-		
FA Mannager	499:-	Point Blank	449:-		
Fifa 99	449:-	Point Blank 2	399:-		
Flying Dragon	599:-	Powerboat Racing	449:-		
Formula 1 97	399:-	Premier Manager 64	559:-		
Forsaken	359:-	Premier Manager 99	499:-		
Future Cop L.A.P.D	449:-	Pro Boarder	449:-		
G Police 2	399:-	Pro Pinball Big Race USA	449:-		
Gex 3 Deep Cover	479:-	Puma Street Soccer	469:-		
Global Domination	499:-	Quake II	459:-		
Granstream Saga	399:-	R Type Delta	399:-		
GTA London	269:-	Rally cross 2	449:-		
Golden Eye	399:-	Rampage World Tour 2	449:-		
Heart Of Darkness	299:-	Reboot	449:-		
Holy Magic Century	599:-	Resident Evil	299:-		
Iss Pro 98	459:-	Resident Evil 2	259:-		
Jeremy M.S. Cross 98	499:-	Re Volt	599:-		
Jersey Devil	399:-	Ridge Racer 4	399:-		
Jet Rider II	449:-	Rush 2	599:-		
Jonah L. Rugby	449:-	Rollcage	499:-		
Judge Dredd	399:-	R-Type	469:-		
K - 1	449:-	Rug Rats	429:-		
Kick Off World	449:-	Running Wild	399:-		
KKND Kross Fire	499:-	S.C.A.R.S.	399:-		

499:-

399:-

599:-

Boka ditt ex av nya
Nintendo 64!
Släpps 25/11

Donkey Kong finns att köpa efter 2/12
799:- inkl. expansion pack

Boka ditt ex. nu!
Släpps i November
449:-

Dream Cast
2499:-

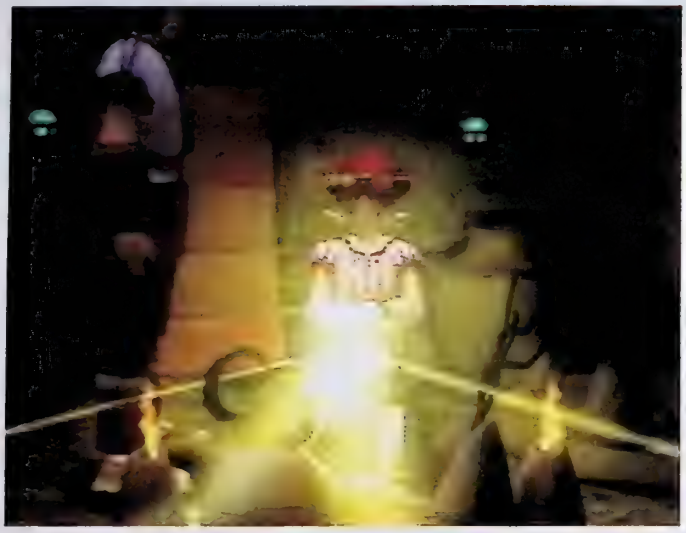
Sammanlagt 5000 speltitlar, varav 2000 finns i lager. Kom in till en av våra butiker och se dig omkring, eller titta in på vår hemsida, där kan du handla Online via postorder 24 timmar om dygnet.

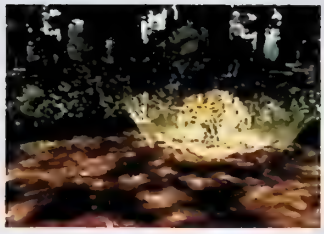
T-Bana Näckrosen
Råsundavägen 157
Tel:08-83 14 80

www.GAMESHOP.se

Norrköping
Drottninggatan 41
011-105 205

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Crave
UTVECKLARE — Genki
DISTRIBUTION —
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —





Levant blåser i lergöken för att fånga en av spelets mest primitiva motståndare.

Jade Cocoon

Genkis rollspelsdebut är inte överväldigande, men öppnar dörren till en värld full av sägner, magier och onda andar. Och snygg grafik, bra manus och indragande handling gör *Jade Cocoon* till ett värdigt alternativ.

I en värld bortom vår, i en by i utkanten av en enorm skog bor Levant och hans mor Phio. De lever ett simpelt liv, utan stöd från Levants far Riketz som en gång styrde sina steg in i den mörka skogen för att aldrig återvända. Levant är precis som fadern kokongmästare, en blandning mellan krigare och shaman som med musik och magi kan fånga onda andar som stryker runt i den prunkande skogen.

En dag invaderas byn av insekter som sprider sövande sporer. Det resulterar i att majoriteten av byns invånare faller i sömn. Och utan en sällsynt ört kommer deras öde att vara beseglat. Byrådet som består av Jibara, Grotta och kagitrollkonstnärinnan Garia beslutar sig för att sända Levant in i den mörka outforskade skogen för att finna den mystiska ört som enligt legenden kan häva förtrollningen och återställa ordningen i byn. Levants fästmö Mahbu blir orolig. Ska också han försvinna för alltid, eller kommer han att komma tillbaka?

Jade Cocoons värld är en mystisk plats präglad av sägner och magier. Människorna, eller kunskapens djur som de kallas i spelet, måste leva i harmoni med sin omgivning, annars går de under. För en vanlig mänsklig varelse kan inte mäta sina krafter med de magiska varelser som styr den mörka skogen. Hårt måste sättas mot hårt, och det är därför som kokongmästare är så mäktiga. De kan nämligen fånga, försegla och tämja de oroliga själarna. Dessutom kan de kombinera dem med varandra för att skapa ännu mäktigare former.

Att flyta in i Jade Cocoons värld är lätt. Här finns sägner och trolldom i överflöd. Det visuella är även det mycket tillgängligt eftersom Genki har lagt ned otroligt mycket tid på att skapa en värld som känns både fantasifull och enhetlig.

För att kunna fånga en ond ande måste man först försvaga den. När tiden väl är inne går det att med hjälp av en lergök och magiska kunskaper fånga den i en kokong. Är den för stark kan den smita, så det gäller att ha tillräckligt med erfarenhet.

När en ande väl har fångats i en kokong går det att återvända till byn där Mahbu kan lugna den ivriga anden med magi. Sedan återstår två alternativ. Antingen kan kokongen transformeras till en ny typ av varelse. Vilken typ beror främst på vilket element den ursprungligen har. Det finns fyra element. Eld, vatten, luft och jord. När varelsen sedan introduceras i strid och vinner stiger dess erfarenhetspoäng och allt eftersom lär den sig magier och nya attacker. Vad gäller spelets hjälte Levant, så kan han endast lära sig att bli bättre på att fånga de onda

andarna. Han står inte i fokus, det är det de förslavade andarna som gör, eftersom de är spelets verkliga maktfaktorer.

Det andra alternativet är att låta Mahbu spinna silke av kokongerna så att de går att sälja. Enda sättet att tjäna pengar på är alltså att fånga varelserna. Det är därför som det gäller att avväga vad som är bäst under en strid. Ska man fånga dem för att tjäna pengar eller för att skapa nya husdjur? Eller ska man låta en befintlig ande under kontroll besegra den för att ge den erfarenhetspoäng?

Det är här *Jade Cocoon* blir intressant, eftersom det inte följer de vanliga mönstren.

Att flyta in i *Jade Cocoons* värld är lätt. Här finns sägner och trolldom i överflöd. Det visuella är även det mycket tillgängligt eftersom Genki har lagt ned otroligt mycket tid på att skapa en värld som känns både fantasifull och enhetlig. Och karaktärsdesignen och de samplade rösterna är genom-arbetade och det känns som att skådespelarna som har gjort dubbningen verkligen har brunnit för sin uppgift.

Handlingen är nog *Jade Cocoons* starkaste kort. Den är full av mystiska inslag och genom att från början starta med relativt lite vetskap om omvärlden blir Levant under spelets gång alltmer införstådd i naturens gång och varför människan inte lever tillsammans med skogens alla väsen.

Det enda som gör att *Jade Cocoon* inte klättrar riktigt högt upp på betygsskalan är att det först och främst blir lite för enformigt på sina ställen. Att skapa nya bestar är visserligen kul, men det tar upp för stor del av spelet. *Pokémon* är på något sätt *Pokémon*, och Genki verkar ha snöat in för mycket på det konceptet. Eftersom det är en så stor del av spelet borde det ha haft lite mer variation. De runt 60 varelserna är inte så fruktansvärt olika, trots kombinationsmöjligheterna.

Att Levant sedan är den enda spelbara karaktären kan komma att irritera vissa. Och att striderna är lite väl tunna på sina ställen.

Jade Cocoon står för någonting nytt, som visserligen lider av ett par barnsjukdomar, men som trots det är ett inlevelserikt spel av den bättre sorten. *MJ*

DEN RÄTTA STÄMNINGEN

Genki är inte direkt det spelbolag som jag i första hand förknippar med rollspel. De har ju mest pysslat med bilspel och annat konstigt. Men jag måste säga att jag blev väldigt positivt överraskad efter att ha fördrivit en timme i Levants värld. Det som Genki har lyckats så bra med är att först skriva ett bra manus som på många sätt går att relatera till i mänskliga aspekter. Mahbus ångest över att utföra magier eftersom det gör ont. Levants mor som hoppas på Riketz återkomst och den varma vänskapen som Koris och Kikinak förmedlar. Det finns gott om sådana inslag, som tillsammans med unika animerade filmer och fantastiska förrenderade miljöer ger *Jade Cocoon* en säregen prägel.

Trots det så är de realistiska inslagen i spelet inte tillräckliga för att *Jade Cocoon* ska lyckas att ta sig upp jämsides med de riktigt tunga rollspelstitlarna. Men spelet är ändå ett välartat alternativ för de äventyrslystna.

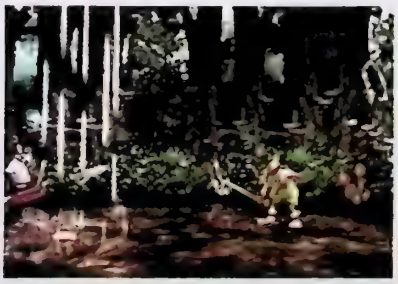
Martin 86

ANNORLUNDA PLAGIAT

Pokémons enorma framgångar har naturligtvis inspirerat många japanska spelutvecklare att lägga till inslag av samlande och uppfödande i sina spel. Men även om just de delarna av *Jade Cocoon* är ganska uppenbart plagierade har spelet en så säregen atmosfär att man inte alls ser det som någon kopia. Livet i den lummiga skogen är både spännande och fascinerande och hela spelet känns bättre än allt som Genki hittills har lyckats att åstadkomma i andra genrer. De ser verkligen ut att äntligen vara på väg någonstans och jag hoppas att *Jade Cocoon* bara är början.

Tobias 88

Det finns en mängd platser att besöka. Testa kyrkogården om du vill höra gamla skrönor.



Med lite mer variation hade striderna varit toppen.

GRAFIK 90
Välgjord grafik som presenterar underbara miljöer.

SPELBARHET 84
Lite krångligt menysystem som inte är helt genomtänkt.

LJUD 86
Kampkompositionen och vissa ljud har en tendens att bli jobbiga. Annars är all musik bra.

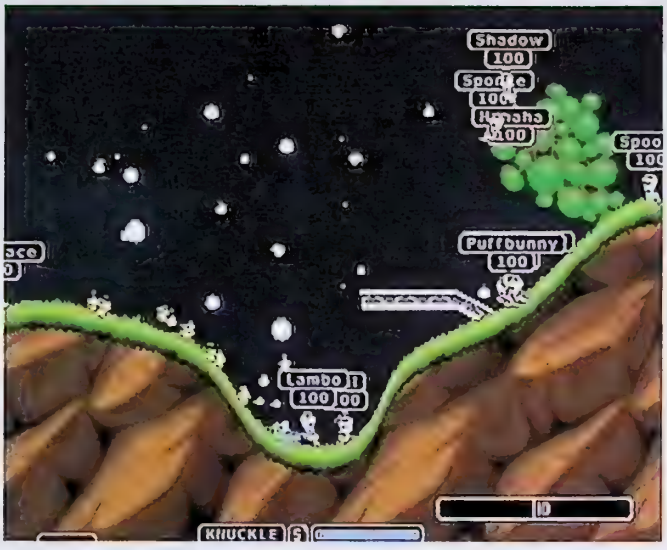
UTMANING 91
Spelmässigt så är det inte ett så långt RPG, men det går att kombinera och experimentera med varelserna.

TOTALT
Genki når inte riktigt ända fram trots en imponerande insats.

87

SPELTYP ——— Strategi
UTGIVARE ——— Infogrames
UTVECKLARE ——— Team 17
DISTRIBUTION ——— Infogrames
SLÄPPS ——— 12 november
SPELARE ——— 1 – 4
SPARFUNKTION ——— Minneskort
ÖVRIGA FORMAT ——— Game Boy

Worms



Maskarna är tillbaka, och den här gången är det jordens undergång, eller armageddon, som är undertiteln till spelet. Och då kan det väl bara sluta på ett sätt. Total global maskslakt.

I mångt och mycket påminner *Worms Armageddon* om föregångaren *Worms 2*. Det är inte speciellt mycket som är uppiffat och nytt i grafiken. Visserligen är det en hel del nya bakgrunder på banorna som vi inte har fått se i tidigare *Worms*-spel, vilket känns nytt och fräscht. Men utöver det, zip nyheter alltså. Man kan ju i och för sig ställa frågan vad som borde förändras i spelets grafik. Det känns inte som att så mycket går att ändra på rent grafikmässigt utan att samtidigt tära på spelidén. Spelet känns bra och välstrukturerat som det är idag, och det innehåller heller inga taffliga grafikmissar som försämrar kontrollen, eller rentav utgången av en match. Ett smart drag att inte förändra grafiken alltså.

Vad gäller ljudet så är det i stort sett samma fenomen där. Inte mycket som skiljer sig från det förra spelet. Man har att välja mellan en hoper olika språk till sina mannar, eller maskar. De är väldigt roliga och driver en del med vissa kända röster. Företrädesvis från actionfilmer med citat som "make my day", men vi hittar även kändisar som funklegenden James Brown i ett av lagen skanderandes "papa got a brand new bag". Man kan också lära sig en hel del tungomål genom att välja något mer udda språk till sina maskar. Varför inte en kurs i japanska? Givetvis innehåller spelet även en hel del musik, och då mest sköna djungelrytmer som för tankarna till krigsfilmer om Vietnam eller någon udda infödingsstam i Afrika.

Spelkontrollen är inte världens enklaste att komma underfund med. Men det är precis som att cykla. När man väl har lärt sig vad man ska ha alla knappar till, så är det bara att tuta och köra. Eller snarare bara att panga och besegra. Men vägen dit bjuder på en hel del komiska misstag, vilket är särskilt roligt om man spelar flera stycken samtidigt. Det är alltid kul att håna en kompis som gör århundradets miss precis när han har suttit och skrutit om hur han ska besegra din mask som han just har fått ett friläge på. Kanske mindre kul om man själv gör ett liknande misstag. Maskarna är dessutom aldrig sena att påpeka vilken klant man är. Tillmälen som "coward" och "idiot" från små uppnosiga, jordätande daggisar får man stå ut med om man ska spela *Worms Armageddon*. För att i så stor utsträckning som möjligt slippa att hånas av maskarna, och för att bli en hejare på *Worms Armageddon* finns det några träningsbanor. Här kan man öva sina färdigheter med i stort sett alla olika typer av vapen och tillbehör. Det är i och för sig inte nödvändigt med dessa övningar. Men för den som känner för att lära sig att hantera sin vapenarsenal mitt under stridens hetta går det alldeles utmärkt. Undantaget från denna regel är om man känner för att försöka sig på menyvalet Missions.

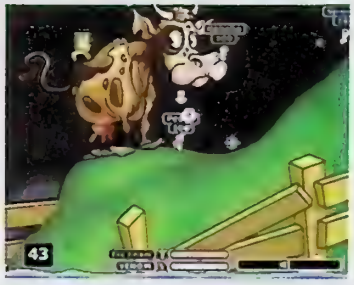
Spelkontrollen är inte världens enklaste att komma underfund med. Men det är precis som att cykla. När man väl har lärt sig vad man ska ha alla knappar till, så är det bara att tuta och köra. Eller snarare bara att panga och besegra.

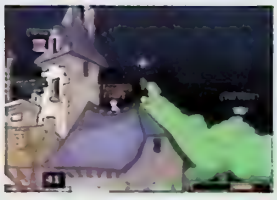
Det här leder osökt in texten på de olika typer av spel man har att välja mellan i *Worms Armageddon*. Förutom nyss nämnda träningsbanor finns alltså även Missions. Uppgifterna i Missions-menyn har man inte tillträde till förrän man med framgång har avlagt examen på träningsbanorna. Först kanske man inte riktigt förstår poängen med detta förfarande, typ "vadåra, jag kan väl klara alla missions utan att ha kört övningsbanorna först?". Och visst, en del av uppdragen i Missions kanske man kan klara av utan övning. Men Missions-banorna är direkt baserade på vad man bör ha lärt sig på träningslägret. Gör verklighet av dina hemläxor, alltså.

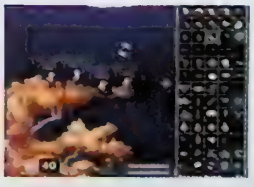
Innan man påbörjar ett uppdrag bjuds man på en kort genomgång av vad det är som ska göras på den aktuella banan. Det kan handla om allt från att hämta ett specialvapen utplacerat i svårforcerad terräng till att kort och gott rensa ett område från fiendestyrkor, och givetvis finns det en salig blandning av variationer däremellan. Lite riktigt krig, alltså. De olika uppdragen som är väldigt många till antalet, är av varierande svårighetsgrad. De flesta är roligt nog ganska svåra så man har att göra ett tag innan man har grejat samtliga uppdrag.

Om man varken vill spela övningsbana eller uppdrag kan man med fördel välja Deathmatch. Systemet här är upplagt som något som startar väldigt enkelt men som utvecklas till något som ser ut att vara omöjligt innan man når slutet. Man börjar som lägst stående i rang. Kanonmat, knappt värd uniformen på den slemmiga maskkroppen. Här gäller det att visa att man är något. Inte så svårt eftersom svårighetsgraden är tämligen

Armageddon







låg till en början. När man har klarat vissa matcher når man en högre nivå, plus att man erhåller en titel och högre rang, och inte minst får man tillgång till mer avancerade vapen i den stora ocean av tillhyggen som finns i spelet. Det är riktigt roligt att pröva sig fram med nya försvarsmedel som man inte har sett förr, och här finns både allt man kan tänka sig och allt man inte alls kan tänka sig från stridsyxor och eldkastare till mer vardagliga vapen som galna kor och stinkande skunkar. Man får alltså pröva sig fram och se när ett visst vapen passar bäst. En del vapen förstår man i och för sig ganska snart vad de kan vara bra till, exempelvis är mullvadarna oersättliga när det gäller att spåra upp fiender som har grävt ned sig, och besegra dem med ett stilla poff!

Har man polare, sammanlagt fyra till antalet, kan man dessutom roa sig kungligt med att spela flerspelar-varianten. Spel är ju alltid roligast om man kan dela glädjen spelet skänker med några väl valda vänner. Sedan måste man ju gå segrande ur striden när man spelar *Worms Armageddon* med sina kompisar. Det är bara attack och fullt ös som gäller. Förlorarna duger endast som agn på fiskekroken.

JC

GRUNDIDÉN VIKTIGAST

I mina ögon är det här en sådan titel som bevisar att ett spel ingalunda vinner på att bara ha världens bästa grafik. Visst är det kul om ett spel är snyggt, men det är långt ifrån det viktigaste. För att det ska vara kul att spela måste det först och främst vara baserat på en kul idé, som exempelvis *Tetris* och *Command & Conquer*. Det är precis samma tumregel som gäller när jag spelar och bedömer *Worms Armageddon*. Spelet är ju inte direkt världens snyggaste men det här spelet har ändå en grundidé som är ofattbart rolig. Ta ett gäng maskar i ett lag, och lika många i ett annat lag. Sätt ut dem på en åkerplätt, eller ännu hellre i en annorlunda exotisk miljö som en färgpalett med målarpryttlar, en sjukhussal eller självaste helvetet. I grundidén ingår också att dessa lag med maskar är mer än heligt förbannade på varandra och därför vill besegra samtliga deltagare i det andra laget. Till sin hjälp har de allsköns hjälpmedel i en gigantisk vapenarsenal. Krydda allt med löjliga soldatröster från hela världen. Tillsätt därefter ett gäng galna polare med varsin spelkontroll i din TV-soffa. Jag menar, kan det bli mycket roligare än så? Åtminstone undrar jag det.

John 86

ATT ÄLSKA ELLER HATA

Precis som spelets snällare tvillingbror *Lemmings* tycks *Worms* vara någonting man antingen älskar eller hatar. Jag kan inte säga att jag har brytt mig särskilt mycket om spelserien hittills, men jag fastnade för *Lemmings* till Super NES för sju år sedan och har upptäckt att *Worms Armageddon* har precis samma effekt. Nintendo 64-kontrollen är som gjord för spelet, grafiken är precis lagom enkel och tydlig för att man ska få en bra översikt över spelplanen och gundkonceptet är lika genialiskt nu som när originalspelet kom för fem år sedan. Fast hatade man det då, hatar man garanterat *Worms Armageddon* lika mycket nu.

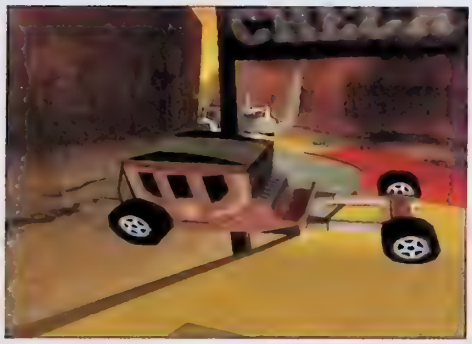
Tobias 85

GRAFIK 83	SPELBARHET 86	TOTALT
Detaljerad, men enkel och tydlig.	Kontrollen är enkel att lära sig men svår att briljera med.	Ett strategispel för dem som gillar sjuk humor. **85**
LJUD 86	ATMOSFÄR 80	
Schyssta djungelljud och roliga kommentarer från maskarna.	Börjar busenkelt, slutar som ett apokalyptiskt inferno.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Stormfront
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Hot Wheels Turbo Racing

Electronic Arts satsar på att förnya bilspelen med helt nya, originella grepp. Frågan är om de inte borde hålla sig till gamla inkörda hjulspår.



Att göra spel av licensierade leksakskoncept är väl inte helt nytt. Att plocka upp en leksaksbilbana med trettio år på nacken är dock lite unikt. Mattels gamla plastbilbana med katapultstartade stuntbilar som far runt i loopar, vansinnesdoserade kurvor och över avgrundshopp har kommit till heders igen. Och tanken kanske inte är så fel. Det skulle ju kunna bli en färggladare variant av *Wipeout*. Spelupplägget är enkelt. Kör ifrån motståndarna eller se till att de kraschar och utför samtidigt så många stunt-trick du hinner med. Man kan nämligen styra bilarna under själva luftfärderna vilket innebär att det går att göra både loopar och rollar och även lite mer skateboardliknade tricks som twistar med mera. Maximal poängutdelning får man om man lyckas att kombinera ett antal olika manövrar i luften. Som bonus belönas man också med ett antal nitrodoser vilka är nödvändiga för att hålla jämna steg med motståndarna.

Att styra bilarna på själva banorna verkar dock vara av underordnad betydelse. De tolv banorna är visserligen varierade och fantasifulla men består i grunden av plaströnnor som det är meningen att bilarna ska hålla sig i. Nu har Electronic Arts visserligen fått ge lite avkall på likheterna med orignalleksaken, annars hade det ju till exempel varit helt omöjligt att köra om men det går ändå bokstavligt talat som på räls.

För den som gillar leksaksbilar finns det över 40 äkta Hot Wheels-modeller att välja bland. Alla med olika prestanda i fråga om toppfart och trickegenskaper och det finns allt från F1-racers till Hot Rods och fyrhjulsdrivna jeepar. Banorna i sin tur är tematiserade i fyra kategorier; öknen, vinterlandskapet spökmotorvägen och slutligen en vulkanö. Banorna är givetvis fulla av alternativa eller hemliga vägar. Och för att sätta rätt stämning på vansinnesfärderna har Electronic Arts plockat in en rad mer eller mindre kända band, med Metallica i spetsen, på soundtracket. *JS*

FY SKÄMS

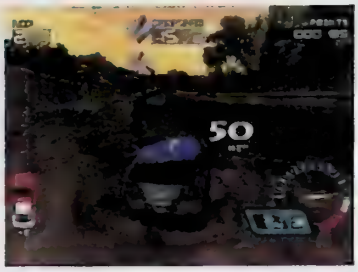
Visst är det kul med spel där kontrollerna är lättbegripliga och det går fort att lära sig tekniken. Men att göra ett spel som är så lättspelat att man kan släppa handkontrollen helt är väl att ta i. Fast det var väl snarare så att programmeringsteamet egentligen lyckades med att krångla till funktioner i *Hot Wheels Turbo Racing* så till den milda grad att de blev tvungna att förprogrammera lite för mycket av kontrollerna. Eller så är det så enkelt att konceptet med bilar som kör på smala banor med höga kanter inte fungerar så värst bra som spel. Resultatet blev hur som helst ett racingspel som man faktiskt kan vinna vissa lopp i genom att endast hålla gasknappen intryckt och strunta i bagateller som styrning och sådant. Testa själva så får ni se. Men gör det i affären för det här är ett spel som ni inte ens ska fundera på att köpa. För Hot Wheels-fans är Happy Meal ett bättre alternativ. Fy skäms, Electronic Arts!

Jonas 30

GRAFIK	70	SPELBARHET	40	TOTALT
Hyfsat snabbt men på bekostnad av detaljer och färgsättning.		Sköter sig själv om man släpper handkontrollen.		Slarvigt hopslängd licensprodukt.
LJUD	78	UTMANING	55	**45**
Soundtracket rockar, men inte ljudeffekterna.		Ytterst kort livslängd trots massor av banor och hemligheter.		

Demolition Racer

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE – Pitbull Syndicate
DISTRIBUTION — Infogrames
SLÄPPS — 12 november
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Det här spelet har kallats den inofficiella uppföljaren till *Destruction Derby 2*. Det beror på att det är halva *Destruction Derby 2* -teamet som har utvecklat titeln. Men att döma av resultatet är det den sämre hälften.

Det första *Destruction Derby*-spelet fanns i PlayStations barndom 1995. Många som var med på den tiden minns därför spelet med nostalgisk glädje. Det bjöd på en lustig form av racing som går ut på att man ska krocka så mycket som möjligt med sina medtävlare.

Retrospektivt måste man säga att spelet lät roligare än det var. Det var svårstyrt och fullt av grafiska missar. Sedan kom uppföljaren, *Destruction Derby 2*. Ett helt okej spel, även om det där lilla extra fortfarande saknades för att det skulle kunna bli en riktig klassiker.

Och nu är alltså *Demolition Racer* här. Titeln avslöjar att det handlar om racing i sann *Destruction Derby*-anda, och mycket riktigt är många av personerna bakom *Destruction Derby* också ansvariga för *Demolition Racer*.

Demolition Racer bygger på en lite schizofren racingstil som dels går ut på att komma först i mål på en rund bana, och dels att krocka sönder sina motståndare utan att själv bli förvandlad till skrot. I de tidigare *Destruction Derby*-spelen hade placeringen vid målgång ingen eller mycket liten inverkan på den totala poängen. I *Demolition Racer* har Pitbull Syndicate löst det problemet på ett ganska smart sätt. Under en tävling får man poäng för att krocka med motståndarnas bilar. Poängen multipliceras sedan med en faktor som baseras på vilken placering man har vid målgång.

Det innebär att man om man får mycket poäng genom att köra på sina motståndare inte nödvändigtvis behöver komma först i mål för att vinna. Men framför allt betyder det att man inte bara kan koncentrera sig på att komma först i mål, eftersom datormotståndarna då definitivt kommer att samla på sig massor av krockpoäng medan man själv kör i mål.

Man måste medvetet gå in för att skapa trafikkaos och stora krockar. Ligger man först kan det vara vettigt att bromsa in så att de andra hinner ikapp, annars har man ju ingen att krocka med. I praktiken brukar det bli så att man under två varv krockar allt vad man kan för att samla på sig poäng. På det tredje och sista varvet satsar man sedan stenhårt på att köra upp sig till en förstaplats för maximal utdelning av sina ihopkrockade poäng.

Spelutvecklarna tycker nog att detta gör spelet till en genial mix av taktik och äkta racing, svårigheten är att det ibland blir lite förvirrande.

Nu finns det som tur är en massa andra tävlingsformer i spelet. Till exempel Last Man Standing, där alla bilar samlas på en cirkelformad arena för att köra på varandra och där den som överlever längst koras till vinnare. Eller regelrätt racing utan krockpoäng. *TR*

INTE IMPONERANDE

Demolition Racer låter mycket roligare än det är. Precis som *Destruction Derby*-spelen. Felet med *Demolition Racer* är dels att grafiken ser gammalmodig ut och dels att upplägget i tävlingarna inte känns lika tokigt och farligt som det är tänkt. Det är inte spännande att krocka, helt enkelt.

Hur dålig grafiken är upptäcker man när man kollar på reprisema och längtar efter *Gran Turismo*. Inga reflexer i bilarna, som ser klossiga och overkliga ut, som små plastbilar som far omkring på skärmen. Och att krocka med de andra bilarna samtidigt som man försöker att köra i mål känns så konstruerat och schizofrent att det blir svårt att koppla av och njuta av spelet. Det är helt enkelt inte en bra spelidé. Bättre då att göra ett genuint racingspel eller ett renodlat förstörelsespel à la *Twisted Metal*.

Tommy 79

GRAFIK 75
Grafiken känns några år gammal.

SPELBARHET 82
Lätt att komma igång. Men det beror på att spelet är rätt simpelt.

LJUD 79
Det vanliga motorljudet och den obligatoriske galne kommentatorn som skriker upphetsat.

UTMANING 75
Ska du klara alla divisioner får du kämpa. Å andra sidan, vem orkar bry sig?

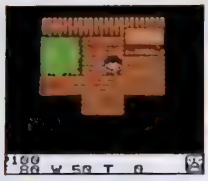
TOTALT

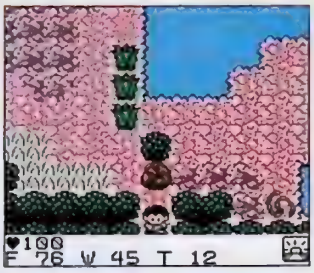
Tråkigare än det verkar. Hyr först.

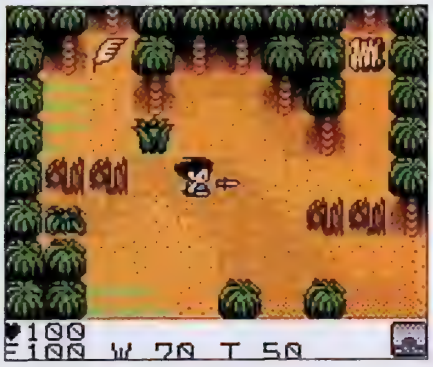
77

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Konami
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Stranded Kids







Många tycker att öde ö-livet verkar spännande. Men om du inte kom med i årets uttagning till Robinson så kommer här en ny chans. Game Boy-äventyret *Stranded Kids* handlar verkligen om att överleva.

Att klara sig ensam på en öde ö är inte det lättaste får man erfara i det nya Game Boy-spelet *Stranded Kids* från Konami. Upplägget är originellt, annorlunda och väldigt engagerande. Och en blandning mellan äventyr och rollspel. Det går helt enkelt ut på att man i rollen som en liten pojke eller flicka ska överleva så länge som möjligt på en öde ö.

Spelet börjar med att man får välja karaktär och sedan se en introsekvens som visar att båten man var ute och åkte med sin pappa med gick ett tragisk Titanic-öde till mötes. När man vaknar är man helt ensam på en till synes öde ö och måste försöka att klara sig så länge som möjligt. Det gör man genom att undersöka hela ön, leta efter föremål man kan använda till olika saker, samt jaga. Ju fler objekt man hittar desto fler användbara ting får man. Ibland kan man nämligen kombinera saker som en lina och en pinne så att man får ett fiskespö.

Man börjar med att undersöka stranden där man har flutit iland. Med hjälp av en kniv som man har fått av pappan på båten, och sin ryggsäck som man hittar i en sanddyn tar man sig sedan genom tätväxande djungel och samlar på sig de olika saker man hittar. En bit uppåt land hittar man en liten hydda där det visar sig säkert att sova om nätterna. Och sova måste man, annars blir man snabbt uttröttad. I hyddan finns också möjlighet att förvara de saker som det inte finns plats för i ryggsäcken.

Man måste inte bara vila, utan även äta och dricka för att överleva. Vatten hittar man i särskilda källor, dricker man havsvatten eller smutsigt vatten i små sjöar blir man snart sjuk och förlorar livskraft. Ätbara saker finns lite här och där. Man kan äta bär, svamp och annat smått och gott eller jaga och fiska. Men kött är inte kul att äta rått och många svampar är giftiga så det gäller att vara försiktig och inte äta förrän man verkligen måste.

Utmaningen ligger i att klura ut hur man ska ta sig vidare och vilka redskap som bör kombineras för att man ska klara det. Ibland är det också svårt att hitta mat. Det gäller också att se upp för en ettrig liten apa som dyker upp ibland och vill sabotera för en. Spelets mål är väl att förhoppningsvis hitta någon mer överlevande från båtolyckan och självklart helst sin pappa. Men det är svårt att överleva på den öde ön, och dagarna går ganska långsamt. I vilket fall så är det underhållande så 0,5länge det varar. *LL*

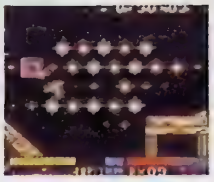
UTKLASSAR ROBINSON

TV-programmet Robinson har höga tittarsiffror som vittnar om att vi människor tycker att öde ö-liv verkar lockande. Är man bekväm av sig och inte gillar sand i skorna eller att jaga sin mat själv kan till och med ö-luffning i Skärgården te sig som en jobbig utmaning. Då finns alternativet *Stranded Kids*, ett stort rollspelsäventyr som ryms i en Game Boy.

Det är i färg, har passande musik och gullig grafik. Och ett kul spelupplägg. I timmar kan man utforska de varierade ö-miljöerna, klura på hur man ska kunna ta sig vidare och därmed också överleva. Ett äventyr för de som inte riktigt vågar leva Robinson-liv på riktigt.

Lovisa 87

GRAFIK 80	LJUD 82	TOTALT
Söta karaktärer och varierande miljöer.	Lite svårt att veta vad man ska göra ibland.	Årets stora Robinson-utmanare.
SPELBARHET 81	HÅLLBARHET 89	**87**
Klassiskt ödsligt rollspelstema.	Det är inte så lätt att överleva ensam på en öde ö.	



SPELTYP	Racing
UTGIVARE	Konami
UTVECKLARE	Konami
DISTRIBUTION	Konami
SLÄPPS	Ute nu
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT	

Crazy Bikers

Allt fler gamla NES-klassiker finner vägen till Game Boy. Och varför inte? Det är ju onekligen bättre med uppfräschade versioner av välgjorda spel än nya lågbudgetproduktioner.

Crazy Bikers är visserligen ingen ren NES-konvertering. Men alla som har spelat Nintendos gamla *Excitebike* lär känna igen sig. Även om det handlar om motocross är det här betydligt mera av ett plattformsspel än ett racingspel. Det handlar om att med hjälp av små motocrossmaskiner trotsa tyngdlagen på ett antal fantasifulla, sidoscrollande banor.

Tyngdpunkten ligger på en turnering som går över tio banor och finns i tre olika svårighetsgrader. Syftet är att vinna varje lopp men mycket av utmaningen ligger i att se till att man plockar på sig tillräckligt med nitro, bensin och andra bonusföremål för att överhuvudtaget kunna ta sig fram till målet. Att banorna består av ett otal hopp, loopar, fällor och alternativa vägar gör plattformskänslan fullständig. Det går att köra mot ett gäng datormotståndare eller tävla mot en polare via linkkabel. Vill man inte tävla går det att satsa på att slå banrekord. Det finns dessutom möjlighet att köra på tid både mot sin egen spökbild eller en datormotståndare. Man har till och med lyckats att klämma in en baneditor där den händige relativt enkelt kan bygga egna banor. Kompletta med hopp, loopar, bonusföremål och allt annat som behövs. Och de egenhändigt tillverkade banorna kan sparas och läggas till i rekordtabellen.

Grafiken är snygg och framför allt tydlig och kontrollen över de små maskinerna är ypperlig vilket gör det till ett rent nöje att studsa fram genom de förvånansvärt detaljerade miljöerna. *JS*

KUL ÅTERSEENDE

Att fara fram på sidoscrollande banor på små motocrossmaskiner är kanske inte världens mest originella spelupplägg. Det har funnits ett antal varianter till allt från Amiga till NES och rena shareware-spel. Men det hindrar ju inte att det roar. I alla fall för stunden. Allt är genomtänkt och välgjort och det enda man egentligen blir besviken på är storleken. För en van plattformshoppare med lite känsla för motorcyklar är mästerskapet lätt avklarat. Men då har man ju i alla fall rekordtider kvar att jaga och den lite väl pyssliga men ändå fungerande baneditorn att sysselsätta sig med. Och så går det ju att vara två. *Crazy Bikers* är inte något revolutionerande spel men det höjer sig i alla fall över den grå massan av rent skräp. Man imponeras av hur många detaljer och funktioner som det numera faktiskt går att klämma in i en Game Boy-kassett och spelet försvarar sin plats i samlingen hos alla plattformsälskare.

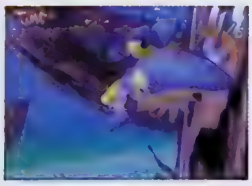
Jonas 80

Ren och tydlig trots detaljerade banor.	Enkelt och välgjort.	Kul men kort.
Musiken duger som tempohållare.	Baneditorn förlänger livslängden.	

82

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — General Entertainment
DISTRIBUTION — Infogrames
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Pen Pen



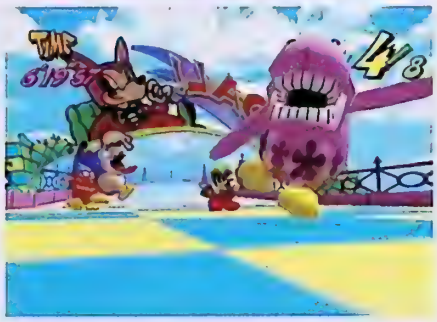
Världarna i *Pen Pen* är allt annat än normala. När man spelar spelet kastas man istället rakt in i en psykedelisk fantasivärld. Och det hade varit kul om spelet hade haft bättre kontroll.

Det finns sex stycken helt utfreakade karaktärer i *Pen Pen*. Alla är pingviner på nederdelen av kroppen, det vill säga de har för stora fötter och armvingar att ta sig framåt med. Men på överdelen är de förutom en turkos pingu med stort leende en vasstandad haj, en fet blommig flodhäst, en dreglande hund, en bakåtsimmande kräfta och en frustande valross. När man har valt ett av de absurda muterade djuren att spela med kan man alternera mellan fyra olika banupplägg. Banorna är inte så olika varandra i stort, men de är alla varierade och varje bana går att spela på tre olika sätt. Man kan också välja om man vill tävla mot de andra karaktärerna, mot klockan eller mot en kompis.

Spelet går som alla racingspel ut på att man ska komma först eller snabbast i mål. Och det gör man genom att glida över is, hoppa över avsatser och simma genom tunnlar på alla banorna. När man tävlar mot andra karaktärer gäller det att se upp. För så fort man kommer för nära en motståndare får man en knuff och blir helt bortkollrad. Det förlorar man en massa onödig tid på och ofta hamnar man sist efter en kollision. För att undvika sådana irriterande inslag kan man knuffa motståndarna själv istället. Ibland leder det till försprång, men ibland innebär det bara att allting grötar ihop sig för att alla bara ramlar på varandra. Mycket irriterande.

Innan varje omgång visas grälla och tokigt charmiga titelbilder på de udda djuren. Även banorna är originellt utformade. Och den del som har jätteglassar istället för träd i vägkanten, eller den del där man far som en flipperkula genom ett spel, eller den delen som går genom ett badkar med badankor och shampoflaskor i går väl an. Men när man kommer till banan som utspelar sig i ett hus hemsökt av spöken blir man lite förvånad. Det övriga spelet känns så gulligt och barnvänligt, men här simmar man genom blod och kryssar mellan benrangel, och det känns lite groteskt i kontrast till alla godisfärger.

Alltför ofta går *Pen Pen* för sakta för att vara ett racingspel. Det går ungefär lika snabbt som vanliga racingspel gör i slowmotion-repriserna. Och när det väl går fort går det så fort att man inte kan styra alls. Så kontrollen får ett stort minus i detta annars väldigt annorlunda och originellt designade spel. *LL*



ABSURT

Ett racingspel med gulliga djur låter som någonting som jag skulle gilla. Men *Pen Pen* är skumt. När man tittar närmare på karaktärerna är de inte så söta utan snarare lite obehagligt skräckinjagande som i en feberdröm. Miljöerna ska vi inte tala om. De känns som hämtade ur ett TV-inslag om LSD-trippar. Träden är glassar och på banorna ligger det stora godisar utspridda. Färgerna är dessutom så grälla och skrikiga att man blir lite illamående. Och när man kommer till den blodiga banan blir det hela lätt groteskt.

Om man gillar den här typen av grafik är ju en smaksak. Och den är i vilket fall av bra kvalitet.

Pen Pen innehåller inga direkta nyheter på racingfronten. Att man växlar mellan att hoppa, gå, simma och glida på is gör spelet varierat. Men det spelar ingen roll när kontrollen är så dålig.

Lovisa 73

Glassiga färger, psykedeliska bakgrunder och utfreakade djur. — 84

Man kan simma, glida och gå. Men det går inte fort. — 75

Helt meningslös trumpetmusik utan racingkänsla. — 72

För svårt att kontrollera och irriterande kollisioner. — 72

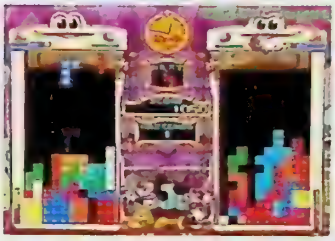
Ett racingspel i slowmotion för de som vill snurra runt i skumma världar.

74

Magical Tetris Challenge

SPELTYP — Pussel
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Capcom
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT — Game Boy

Den här gången är det Capcom som har lagt vantarna på *Tetris*-licensen och kombinerat den med sina Disney-rättigheter. Det gör spelet varken bättre eller sämre. Dock har de gjort några intressanta små tillägg.



Magical Tetris Challenge är ett kul pusselspel för den som gillar *Tetris* och är ett Disney-fan. De som inte tycker att det spelar någon roll om de spelar med Mimmi eller Musse Pigg, Kalle Anka eller Jan Långben utan lika gärna bara pusslar behöver inte göra sig besvär.

Det finns visserligen några spelsätt som inte har funnits till *Tetris* förut. Men de är inte så banbrytande att man måste införskaffa spelet bara på grund av dem.

Som vanligt går spelet ut på att man ska sortera fallande block i rätt fack genom att vrida dem runt i luften. När den nedersta raden är hel faller den bort. Och så vidare. Naturligtvis kan man få bonuspoäng om man får fyra eller flera rader att falla bort samtidigt.

Det finns tre olika spelsätt i *Magical Tetris Challenge*. Det första är Magical Tetris som ska bli roligare med hjälp av en liten saga och där man efter varje bana får den fortsatta handlingen på historien. Man spelar alltid mot en annan karaktär som styrs av datorn, och historien ändras beroende på vilken Disney-figur man spelar med.

Till en början är det bara att spela *Tetris* som vanligt. Men efter en stund upptäcker man att det inte bara är de ordinära blocken som kommer fallande. Capcom har lagt till hela 17 nya block till de ursprungliga 7, och det gör det hela både roligare och svårare.

En del block är förstås praktiska, som den långa pinnen som här har blivit en ruta längre. Men det jätteblock som består av sammanlagt 25 rutor orsakar stora problem när det kommer brakande. Speciellt som det allt som oftast gärna kommer tre sådana på raken. Då är man ute ur leken ganska snabbt och får börja om från början för att försöka att komma vidare och få höra slutet av sagan.

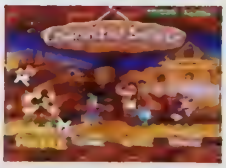
Precis som i de andra *Tetris*-spelen saboterar man för sin motståndare när man själv har flyt. Får man till exempel bort fem linjer samtidigt belönas man med Pentris, vilket innebär att motståndaren får upp ett extra svårt block på sin skärm.

Varje gång man får bort en linje fylls en magimätare på sidan av skärmen. När den är full tvättas en stor del av skärmen ren från block, och hade man hål i sin byggnad försvinner de också. Det blir lätt att bygga vidare och man får ett litet försprång.

I Endless Mode kan man spela *Tetris* som vanligt, eller så kan man spela den magiska varianten fast utan den jobbiga sagan. Det finns även en nivå som heter Up/Down Tetris Mode, men den innehåller ingenting som inte de andra spelsätten gör.

Man får såklart se vilket block som kommer att falla härnäst även i *Magical Tetris Challenge*. Det gör att man kan försöka att vara lite taktisk. Men ett inslag som faktiskt förstör lite av spelkänslan är att man ser en skugga av den aktuella pusselbiten redan innan den har nått marken. Det gör det hela lättare, men det gör också att man förlorar lite av utmaningen i *Tetris*.

Är man liten eller nybörjare kanske man uppskattar det här spelet som känns som en barnversion. Annars gör man bäst i att hålla sig undan. *LL*



INGEN MAGI

Det här spelet har en titel som utlovar en magisk *Tetris*-utmaning. Tyvärr är *Magical Tetris Challenge* inte så magiskt. Faktum är att här finns ingen magi alls. Om inte spelutvecklarna syftar på att det ibland plötsligt bara trollas fram fem helt omöjliga block som inte passar med någonting på ens skärm.

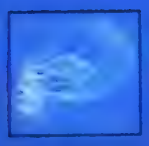
Dessutom är det mycket orättvist att man i tvåspelarläget inte får samma block att bygga med. Det innebär ju att den som vinner bara kan ha haft tur med blocken och att den som förlorar egentligen är stjärnan. Och det är ju meningslöst. Då får man ju mest lust att bara ringa efter Joe Labero och be honom att komma och trolla bort det här spelet.

Lovisa 75

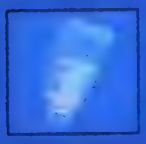
GRAFIK	SPELBARHET	LJUD
77	05	
Glada färger. Kul med lite nya block.	Det är bara att lägga pussel.	Inte direkt magiskt.

KONTROLL	SVÅRIGHETSGRAD
71	75
Superenformig discolåt.	Lite väl svårt när de största blocken kommer.

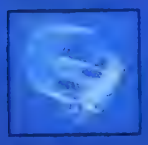
75



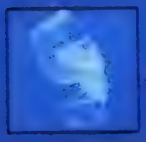
HYPE
Nyheter från hela världen



NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda



SPELGUIDE
531 konsolspel betygsatta



ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsiter

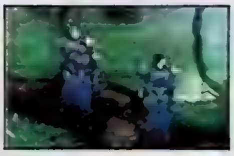
http://www. **SuperPLAY.net**

fokus

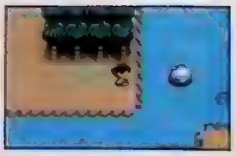
final fantasy forum • online • arkad • rpg • anime express • galina • retro

FEM FAVORITER

Rollspel: Final Fantasy Anthology
Äntligen finns *Final Fantasy V* på engelska.

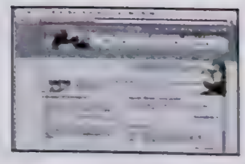


Minispel: Stranded Kids
Mycket roligare än Robinson.

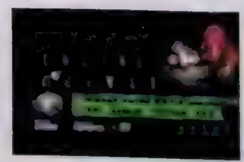


Arkadspel: Beatmania
Det enda av Konamis musikspel man kan spela utan att skämmas.

Anime: Animanga
Det första svenska försöket att samla allt under ett och samma tak.
[www.animanga.nu]



Internet: Final Fantasy Online
Väldesignad och informativ för den som inte bryr sig om Squares Nintendo-era.
[www.ffonline.com]



rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Just när vi hade börjat ge upp hoppet utannonserade Sega den femte delen i *Phantasy Star*-serien. På Tokyo Game Show gav företaget spelvärlden en första glimt av vad som komma skall.

PHANTASY STAR ONLINE

SEGA • DREAMCAST

Redan för ett par år sedan avslöjade Sonic Teams grundare Yuji Naka att *Phantasy Star* var en av hans absoluta favoriter bland de spel som han själv har varit med och utvecklat, och att han gärna skulle producera fler rollspel.

– Jag har länge velat göra ett *Phantasy Star* för flera spelare samtidigt, men har inte varit nöjd med de existerande konsolernas prestanda, fortsatte han på höstens upplaga av Tokyo Game Show samtidigt som han utannonserade *Phantasy Star Online*; det första nätverksbaserade rollspelet till Dreamcast.

På mässan presenterades spelet enbart i form av en videosekvens där man fick se en drake komma ut ur sin grotta, ett rymdskepp flyga förbi upplysta skyskrapor i en futuristisk stad och en kamera svepa över de fantasifulla miljöerna. Hela sekvensen var över på mindre än en minut, men det var tillräckligt för att lugna fansen som har väntat fem år på att Sega skulle avslöja någonting nytt om den klassiska serien.

– Vi har ganska nyligen påbörjat utvecklingen av spelet och det finns inte så mycket jag kan berätta om det ännu, sa Yuji Naka på Tokyo Game Show. Men eftersom det finns så många *Phantasy Star*-spelare där ute ville vi utannonsera spelet till dem, på en konsumentmässa som Tokyo Game Show.

Några detaljer har Yuji Naka och hans team dock avslöjat under och efter mässan. Som att *Phantasy Star Online* inte är någon direkt fortsättning på *Phantasy Star IV* utan en helt fristående del i serien. Men att flera av karaktärerna från de föregående spelen kommer att göra små gästspel i det nya äventyret.

Att *Phantasy Star Online* går att spela över Internet betyder inte att man måste göra det. Är man uppkopplad kan ytterligare tre personer kontrollera de andra huvudpersonerna i ens grupp, och man kan byta vapen och föremål med varandra under äventyrets gång, men föredrar man att spela ensam styrs de resterande karaktärerna med hjälp av spelets artificiella intelligens.

Någon gång under nästa år kommer *Phantasy Star Online* att vara färdigt så att Sega kan låta oss återvända till solsystemet Algo för att bekämpa den mörka sidan.

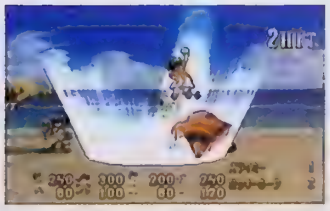
ALUNDRA 2

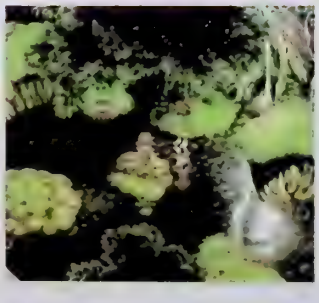
SONY • PLAYSTATION

Flera av de största rollspelsserierna består av delar med liknande upplägg men med helt skilda berättelser istället för uppföljare där handlingen fortsätter i varje nytt spel. Men när Sony nu släpper *Alundra 2* går de nästan lite till överdrift. Man känner inte igen sig alls. Grafiken är inte längre tvådimensionell utan polygonuppbyggd, menysystemet är mer statistikbaserat, miljöerna är inte lika färgglada och Alundra själv är inte ens med i spelet. Istället kretsar *Alundra 2* kring den nya hjälten Firi Hand, vars mor har blivit mördad av pirater. Firi ägnar därför hela sitt liv åt att bekämpa pirater och att leta efter sin far som har försvunnit ute på de stora haven.

Aisha Shaba är spelets andra huvudperson. Hon är inte spelbar men hjälper Firi vid flera tillfällen i spelet, precis som Meia assisterade Alundra i originalet.

Sist var det Working Designs och Psygnosis som såg till att Alundra översattes till engelska och kom till USA och Europa, och inte heller den här gången verkar Sony vara intresserade av att lansera sitt spel utanför Japan. Men ett par västerländska bolag lär redan ha visat intresse för *Alundra 2*, som med största sannolikhet släpps här någon gång under år 2000.





TALES OF ETERNIA

NAMCO • PLAYSTATION

Exakt vad som hände med Europa-lanseringen av *Tales of Destiny* är det fortfarande ingen som vet, men nu har i alla fall Namco utannonserat att en ny del i serien ska släppas i Japan i april nästa år. *Tales of Eternia* är det tredje spelet i RPG-serien som startade med *Tales of Phantasia* till Super NES, och ser inte ut att skilja sig särskilt mycket från sina föregångare. Grafiken har fått en mer tredimensionell känsla, men fortfarande är det animestudion Production IG som ligger bakom alla mellansekvenser och Mutsumi Inomata är kvar som karaktärsdesigner. Även det beat 'em up-inspirerade kampsystemet Linear Motion Battle är intakt, och i *Tales of Eternia* kan karaktärerna till och med utföra kombinerade attacker.

Huvudrollerna i det nya äventyret spelas av Rid och hans barndomsflickvän Farrah.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

TJA!

1. När släpps *Legend of Mana*?
2. Kommer *Legend of Mana* att vara likt sina föregångare?
3. Varför har inte Square gjort samma typ av grafik i *Chrono Cross* som i *Chrono Trigger*?
4. Kommer Square någonsin att göra en samling med alla de sex första *Final Fantasy*-spelen?
5. Är *SaGa Frontier 2* bra?
6. Jag spelade en liten snutt av *Final Fantasy III* och *Final Fantasy V* och jag tyckte att trean började med en häftigare story, men du tycker att femman är världens bästa RPG. Varför?

Jonathan

HEJ JONATHAN.

1. Det är redan släppt i Japan, men kommer inte till väst förrän nästa sommar.
2. En del är sig likt, men lika mycket har förändrats.
3. Square tycker att förrenderade bakgrunder och mellansekvenser passar bättre till *Chrono*-serien. Och tror naturligtvis också att det säljer fler exemplar av spelet.
4. Knappast. Ville de hade de förmodligen redan gjort det när de konverterade de tre Super NES-spelen.
5. Det ser lovande ut. Mer kan vi inte säga förrän vi har spelat den färdiga engelskspråkiga versionen.
6. Jag har aldrig påstått att *Final Fantasy V* är världens bästa RPG. Det du såg var förmodligen den amerikanska versionen av *Final Fantasy VI* som döptes om till *Final Fantasy III*, och det är minst lika bra som femman.

Tobias

HEJ TOBIAS!

1. Varför är inte *Final Fantasy IV* med på *Final Fantasy Anthology*?
2. Är det någonting förutom introfilmen som skiljer nya PlayStation-versionen av *Final Fantasy VI* som finns med på *Final Fantasy Anthology* från originalet till Super NES?
3. Vilka delar i *Final Fantasy*-serien har bäst musik?
4. När släpptes originalet *Final Fantasy*?

FF-fan

HEJ.

1. Square var inte nöjda med konverteringen av spelet och bestämde sig för att bara släppa *Final Fantasy V* och *VI* i USA.
2. PlayStation-versionen har laddningstider, dock väldigt korta och relativt obetydliga. Dessutom är översättningen inte ordagrant identisk i de båda versionerna.
3. *Final Fantasy I*, *IV* och *VI* tycker jag är överlägset bäst.
4. Den 18 december 1987 släppte Square det i Japan.

Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON

Jag vet att det finns många där ute som tycker att Anime Express är en onödig avdelning i Super PLAY. Det kanske beror på att ni inte har haft intresse av eller ens kommit i kontakt med anime och manga. Därför viger jag denna månad en hel sida åt att tipsa er om var ni ska börja.

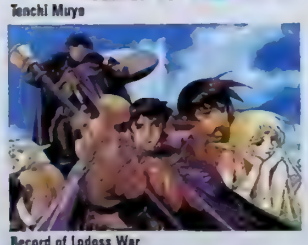
Akira

Ghost in the Shell

Dragon Ball

Nausicaä

Tenchi Muyo



Record of Lodoss War

Ranma 1/2

Min första kontakt med anime var när jag såg *Starzinger* på TV. Jag blev helt såld direkt. Men det här var på det glada 80-talet och trots att det fortfarande går att köpa videofilmerna tror jag inte att det är den bästa introduktionen för just dig. Mitt tips är att börja med klassikerna. Filmerna *Akira* och *Ghost in the Shell* är en bra start, serierna likaså. Det handlar givetvis om vad du har för intressen. Du kanske ogillar science fiction och föredrar drama. Då är den bästa starten Rumiko Takahashis *Maison Ikkoku*, en kärlekskomedi av oslagbara mått. På fantasyfronten finns massor av godbitar. Personliga favoriten är *Record of Lodoss Wars*, men *Slayers* och *Arislan* är bra alternativ. Om man vill gräva sig lite djupare in i japansk kultur är samurajsagan *The Hakkenden* och *The Dagger of Kamui* utmärkta filmer.

Sedan har vi Studio Ghiblis filmer. De är mästerverk och rekommenderas varmt för alla. Det är en skam att de är så svåra att få tag på. Vi får heller inte glömma Gainax mästerliga science fictiondrama *Neon Genesis Evangelion* eller de första delarna i Anime Pioneers *Tenchi Muyo*.

Under det senaste halvåret har jag snöat in totalt på Ryoichi Ikegamis våldsamma serier. Bäst är *Sanctuary*, men *Crying Freeman* och *Strain* är även de suveräna alternativ. Ikegami har specialiserat sig på att skildra maffiahistorier, intensiva som en actionfilm men oftast med mer djup.

Det är svårt att nämna en nybörjarmanga. *Akira* som jag tidigare har nämnt är en bra start, men på senare tid har det varit svårt att hitta den i seriehyllorna. Den bästa serien som har gjorts är enligt mig Hayao Miyazakis *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Den finns sedan ett tag tillbaka samlad som fyra volymer. *Nausicaä* är en svindlande serie som lugnt kan jämföras med Tolkiens verk, och har ett otroligt gripande och intelligent manus.

Ranma 1/2 är även det en serie som jag ofta återgår till. Den underfundiga karatehumorn lockar alltid fram skratt. *Ranma 1/2* har dock en tendens att upprepa sig lite väl ofta men trots det är det otroligt underhållande läsning.

En annan favorit är Hiroaki Samuras *Blade of the Immortal*, en blodig saga om den odödliga samurajen Manji. Klart köpvärd.

Battle Angel Alita är även det en serie som kan skina på sina ställen. Tyvärr är inte Yukito Kishiro speciellt bra på att skriva manus och ibland kan den här cyberpunkserien bli lite töntig. Men volymerna *Killing Angel* och *Angel of Victory* är helt oslagbara.

Sedan har vi ju *Dragon Ball* och *Dragon Ball Z* som sedan en tid tillbaka ges ut av Viz. Seriens skapare Akira Toriyama blandar kinesisk folklore med kung-fu och ljuv musik uppstår.

För den lite mer mogna skaran rekommenderas även Naoki Yamamotos *Dance till Tomorrow* som är en erotiskt laddad kärlekskomedi.

Men var ska du hitta allt det här? Du kanske inte bor i storstaden och en seriebutik existerar kanske inte. Den förmodligen mest kompletta butiken i Sverige är Science Fiction Bokhandeln i Stockholm (08-21 50 54). De bedriver även postorderverksamhet där man kan hitta det mesta. En annan bra seriebutik är Staffars Bokhandel (08-642 91 94). På Internet finns flera olika butiker. Min favorit där är AnimeNation (www.animenation.net). Lycka till!

bitpop

AV TOBIAS BJARNEBY

Hur många Nobuo Uematsu-skivor vi än recenserar finns det alltid några kvar. Här är ytterligare tre.

FINAL FANTASY VIII: ORIGINAL SOUNDTRACK

SQUARE • DIGICUBE

Kanske tycker Nobuo Uematsu, eller någon av Squares högre chefer, att det är nödvändigt att släppa varje litet musikstycke som han producerar till ett *Final Fantasy*-spel även på skiva. Men en superdesignad box med fyra CD-skivor och sammanlagt 74 spår som enda alternativ känns lite överdrivet. Särskilt som soundtracket till *Final Fantasy VIII* är långt ifrån det bästa Nobuo Uematsu har producerat. Han har blivit spelvärldens mest populära musiker, det råder det inte längre någon tvekan om, men frågan är om han är lika inspirerad idag som för tio år sedan? Jag har i och för sig svårt att tro att någon musiker kan hålla jämn kvalitet i 2 timmar och 7 minuter, men fler höjdpunkter än så här hade jag faktiskt väntat mig.

Mycket arbete har lagts ned på att få en känd sångerska att sjunga huvudtemat *Eyes on me*, som i Japan till och med har släppts på singel, men även om man nu skulle tänkas stå ut med den så räcker det inte. Melodierna blir mer och mer slätstrukna och flyter oftast bara förbi. Och de man minns, som *Balamb Garden* och några klassiska teman från tidigare spel, upprepas så många gånger i olika versioner att man nästan har tröttnat på dem när skivorna är slut.

Nobuo Uematsu vet fortfarande hur man höjer stämningen i ett spel med hjälp av välarrangerad musik, men de där lagom melankoliska melodierna som man brukade minnas även när äventyret var över har han uppenbarligen glömt bort hur man skriver.

FINAL FANTASY V: DEAR FRIENDS

SQUARE • NTT PUBLISHING

I januari 1993 gav sig Nobuo Uematsu av till Finland, närmare bestämt Helsingfors, för att göra en nyinspelning av musiken till *Final Fantasy V* som hade släppts i december året innan. Resan resulterade i det hittills enda TV-spelssoundtracket som inleds med jojk. Annars är det konstigaste med den här skivan att det mesta låter ungefär som i spelet. Nästan alla grundkomp är framförda på en synt och sedan har Pentti Lahti, Perttu Paapanen, Jarmo Havukainen och de andra lagt på sina flöjter, dragspel och nylonsträngade gitarrer. Vilket får den här skivan att låta relativt lik originalsoundtracket. Man hade ju annars kunnat tro att någon som åker ända från Tokyo till Helsingfors verkligen ville göra någonting annorlunda.

MUSIC FROM FFV AND FFVI

SQUARE

Under hela sommaren och hösten har man på Squares amerikanska hemsida kunnat rösta fram vilka låtar som skulle hamna på den här skivan, som nu medföljer PlayStation-samlingen *Final Fantasy Anthology*. Vem det var som röstade på *Mambo de Chocobo*, *Spinach Rag* och *Johnny C Bad* vill jag inte ens tänka på, men de finns i alla fall med här och låter lika osannolikt tramsiga som namnen antyder. Lyckligtvis har ingen missat *Tina*, eller *Terra* som den naturligtvis har döpts om till här, eller *The Prelude* som gör skivan värd att lyssnas på om och om igen.

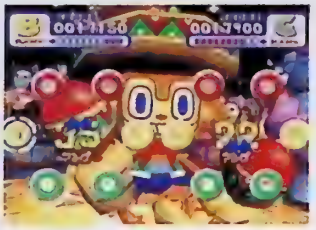
arkad

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Musikspelen bryter ny mark. Nu kan man snart spela maracas i de japanska spelhallarna! Och är man inte typen som gillar karaoke och liknande show-jippon kanske nätverksspelet *Spawn* passar bättre.

SAMBA DE AMIGO

SONIC TEAM • MUSIK



Japan är ju inte bara TV-spelens förlovade land. Det är även en nation där väldigt många tycker om karaoke. Kärleken till musik och spel har lett till att det släpps fler och fler titlar i musikgenren. Spel där man ska göra sin egen musik, spel där man ska scratcha som en DJ, spel där man ska dansa i rätt takt och nu, ett spel där man ska spela maracas.

Det började med spelet *PaRappa the Rapper*. Genom att trycka på rätt knappar i rätt takt under olika rap-sessioner kunde man i viss mån öva upp taktkänsla och visa prov på musikalitet. Men det var i arkadhallarna som musik- och dansspelen fick sitt riktiga genombrott. Arkadmaskiner kan ju till skillnad från konsoler för hemmabruk kosta en hel del att tillverka eftersom så många använder dem. Och det innebär att de kan vara långt mer avancerade. Blinkande minidansgolv, små skivspelare och elgitarrer i anslutning till arkadmaskiner syns i allt fler spelhallar i Japan.

Det är ingen hemlighet att det är Sega som leder utvecklingen när det gäller arkadspel. Företaget har sedan lång tid tillbaka flera osvikliga arkadteam och deras senaste arkadmaskin Naomi tillhandahåller enastående grafik.

För första gången någonsin ger sig nu Segas Sonic Team, med Yuji Naka i spetsen, in i arkadvärlden. Och de följer samma linje som Konami redan har börjat att rita upp. Spelet, som går under namnet *Samba de Amigo*, har ett upplägg som påminner om de i *Beatmania* och *Drum Mania*. Men istället för att dansa hysteriskt, trycka på knappar eller spela gitarr, ska man här skaka maracas i en takt som visas på skärmen. På arkadmässan Jamma Show som ägde rum för ett par månader sedan i Tokyo visade Sega upp spelet. Då var Ricky Martins salsahit *La Copa De la Vida* en av låtarna man fick shaka loss till. En remix av Chumbawambas *Tubthumping* har också hörts i spelet.

I *Samba de Amigo* kan man välja mellan tre olika svårighetsgrader, Easy, Normal och Hard. På den enklaste nivån kan man bara spela en bana. På de andra två kommer man till en andra bana om man klarar den första.

Spelet går ut på att man tar två maracas, en i varje hand, och sedan håller dem i de sex olika positioner som visas på skärmen. Instrumenten kan hållas i en hög, mellan eller låg position och rörelserna registreras av en infraröd sensor om man står rätt, det vill säga inom ett markerat område.

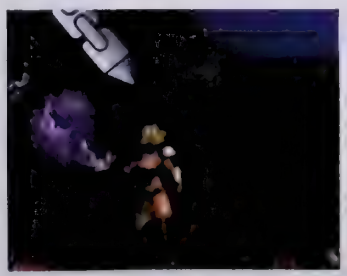
Man skakar antingen i ett långsamt, snabbt eller obehärskat tempo. Då och då stannar musiken, och på skärmen visas en position som man ska ställa sig i. Är man tillräckligt snabb får man poäng, hinner man inte får man minus.

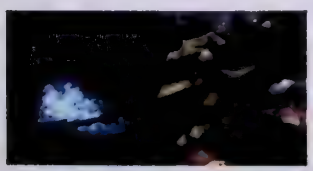
Man kan undra varför det blev just maracas i *Samba de Amigo*.

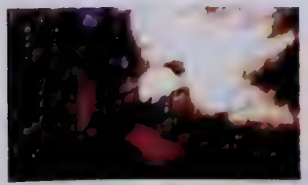
– Först kom vi på titeln, har Yuji Naka sagt i en intervju med Internetsiten IGNDC. Vi funderade på spel för flera deltagare och kom att tänka på att man kunde knacka eller banka i olika takter. Sedan kom vi fram till att skaka var roligare. Och det ledde till valet maracas. I huvudsak ville vi uttrycka det tillstånd som vi på japanska kallar "nori ga ii", det vill säga när alla blir uppspelta, galna och lite dumma, och bara dansar och partar. Man har kul samtidigt som man är under hård press, på samma sätt som när man sjunger karaoke och folk spelar maracas till. Det var den känslan vi ville fånga i spelet.

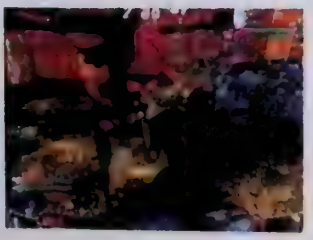
Den stora frågan är väl hur en Dreamcast-konvertering skulle kunna vara möjlig med tanke på instrumenten. Konami har ju lyckats att konvertera *Beatmania* till konsol, men då också med en prishöjning som nackdel.

– Maracas-kontrollerna är det stora problemet, har Yuji Naka sagt. Om spelet blir väldigt populärt i Japan kan det hända att det kommer till amerikanska arkadhallar. Men handkontrollerna är väldigt svåra och dyra att utveckla. En Dreamcast-version är hmmm...









SPAWN

CAPCOM • STRATEGI

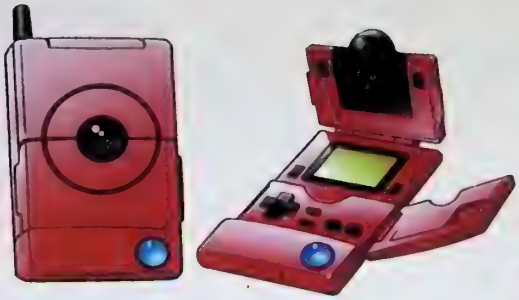
Shoot 'em up- och beat 'em up-fantaster kommer förmodligen att få sitt lystmäte i Capcoms *Spawn*, ett spel som kombinerar de båda genrerna med lite strategitänkande på Segas arkadmaskin Naomi. *Spawn* med undertiteln *In the Demon Hands* skulle kunna vara ett hopkok av *Power Stone* och *Quake III*. Men dock med egna inslag också. Fyra arkadmaskiner kan kopplas samman som ett nätverk för ett fierspelaräventyr på enorma banor. Det finns två spelsätt, Team Battle som går ut på att spelarna tillsammans försöker att överlista och besegra fienden, och Death Match där alla ska skjuta på varandra så mycket som möjligt för att försöka att bli den sist överlevande. Man får själv välja om man vill slåss med knytnävarna eller om man vill använda vapen. Man kan även byta vapen under spelets gång för att anpassa sig efter motståndet. För att byta vapen krävs det bara att man går in i vapenmenyn och markerar det vapen man vill använda.

Spelarna är klassiska *Spawn*-karaktärer som Tiffany, Overkill, Trimor och Violator.

mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Fenomenet Pokémon har om möjligt blivit ännu större än Spice Girls var under sin storhetstid. Nya Pokémon-relaterade produkter släpps varje vecka. Och i Japan kommer nu silver- och guldkassetterna.

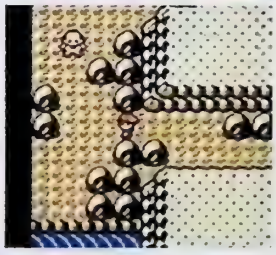


POKÉMON GOLD & SILVER

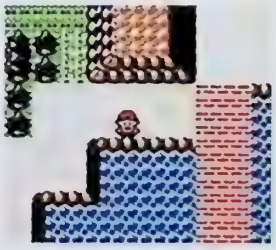
NINTENDO • GAME BOY COLOR

Spice Girls började som konceptuell popgrupp och "slutade" som mångmiljonomsättande affärsrörelse. Det japanska spelet *Pokémon* har gått ungefär samma öde till mötes. Hittills har det bara släppts ett spel i tre versioner som bygger på originalidén, att samla och träna monster och utmana kompisar, men antalet biprodukter som har med monstren att göra går knappt ens att räkna.

Om orsaken till sådana här företeelser är att spelet är så fantastiskt bra att man bara måste ha alla saker runtomkring eller om det bara ligger i barns natur att uppskatta den här typen av cyniskt pengaalstrande koncept är svårt att veta. I vilket fall har det gått hela fyra år sedan den blå och röda och senare gula *Pokémon*-kassetten släpptes till Game Boy i Japan. Och först nu släpps uppföljarspelet, som kommer på en silver- och en guldkassett, till att börja med i hemlandet. När både gosedjuren och brödrostarna har hunnit att slitas ut.



En av de största nyheterna med *Pokémon Gold & Silver* är att spelet kommer att vara i färg. Upplägget är detsamma som tidigare, men uppfödaren och omkring 100 monster kommer att vara nya. Från och med guld- och silverkassetten kommer också alla nya monster att finnas representerade som båda könen. Det innebär att de kan få ungar tillsammans. Och att man som spelare kan uppfostra monster från deras födsel. Eller till och med adoptera dem som ägg. Äggen hittar man i spelet på samma sätt som man hittar Pokémon.

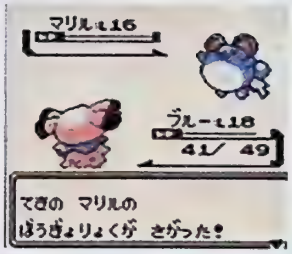


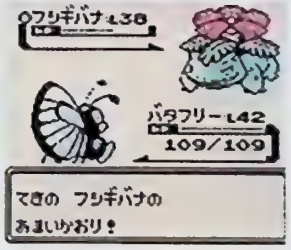
Den här gången kan monstren inte bara utmana varandra med sina egna inre krafter. Nu kan de använda vapen och andra tillhyggen också. Även monsterträanaren har ny utrustning. En kraftfull Pokédex gör det möjligt för honom att lagra all information om monstren han har i sin ägo och skriva ut den på en Game Boy Printer. Dessutom kan han använda den som agenda, radio och mobiltelefon. Under spelets gång kan man spara telefonnumren till alla man möter vilket gör det möjligt att ringa dem om man senare behöver hjälp med någonting.

Tiden i Pokémon-världen kommer att förflyta i realtid. Dagar, nätter och veckor kommer att gå, även om man inte ens har sin Game Boy påslagen. Det innebär att man blir tvungen att planera allt man måste göra efter ett bestämt tidsschema eftersom vissa monster bara är ute på nätterna och andra bara går att fånga in under dagtid. Det finns också riktigt lata monster som inte orkar masa sig upp ens på dagarna.

För att man ska kunna hålla reda på tiden har spelkassetten en inbyggd klocka. Det är viktigt att titta på den för att inte missa särskilda tillställningar eller turneringar.

Bland de 100 nya monstren finns det blå musliknande djuret Mariru, den tjurlika Buru, elefanten Donfan, fågeln Houou och ägget Togepy. Vissa av de gamla Pokémon kommer i det här spelet att utvecklas till nya former. Exempelvis kommer Slowpoke och Slowbro att finnas i en tredje form. Precis som i den blå och den röda versionen av spelet kommer det att finnas vissa monster som bara finns på den ena kassetten och vice versa. Det innebär att man alltså måste byta med och utmana kompisars monster om man så småningom vill ha tillgång till alla monster. Och ingen behöver oroa sig för att allt tidigare fångande och tränande av Pokémon har varit förgäves. Alla monster går att flytta över till det nya spelet. Guld- och silverkassetterna är dessutom bakåtkombatibla, så de monster som inte är nya kan transporteras till den röda, blå eller gula kassetten som har släppts tidigare. Det går dock inte att utmana en kompis med en gammal kassett om man själv har en av de nya.





De nya monstren kommer att ha olika egenskaper. Ett kommer att spruta eld, ett annat kommer att ha vassa tänder och stor svans att attackera med. I Japan släpps spelet den 21 november. Och Nintendo räknar med att sälja över 8 miljoner exemplar av de två kassetterna tillsammans. 3 miljoner exemplar kommer att finnas tillgängliga i japanska spelbutiker redan första dagen.

Samtidigt pågår i USA en debatt om att Pokémon inte alls är bra för små barn. På nyhetsprogrammet ABC News har man rapporterat om att flera skolor i New Hampshire, New York, New Jersey och Washington har förbjudit barn att ha med sig de populära Pokémon-samlarkorten till skolan. Korten har nämligen orsakat både bråk, bruten vänskap och störande beteende i klassrummen. En rektor har berättat att skolorna har fått nya problem att ta itu med sedan korten började att säljas. Elever stjäl nämligen samlarobjekten av varandra, eller försöker att lura till sig bra kort mot sådana som är mindre värda.

online

AV MATS LUNDGREN

Hösten är över oss och i mörkret flimrar TV-apparaterna glatt av alla TV-spel som flitigt spelas. Och visst flimrar det också från en och annan datorskärm som kollar av det senaste om konsolspel på Internet.

Det mest intressanta som har hänt denna period är att engelska spelkedjan Electronic Boutique har börjat att etablera sig i landet. Exakt vad det kommer att innebära är osäkert, men i bästa fall betyder det lägre spelpriser. Och det på det kommande halvårets utbud som visades upp på ECTS och som i ärlighetens namn inte rev ned några stående ovationer. Visst, några kul lir är på ingång, men flertalet kan man leva utan. Mest intressant inom en överskådlig framtid är dock släppet av *Final Fantasy VIII*, även om de många rapporterna får en att känna det som att man redan har spelat spelet.

Men raskt över till Internet. **Svenska Nintendo** som vi skrev om för ett tag sedan, har fluffat upp layouten och lagt till lite nyheter och annat smått och gott. Man kan alltid slinka förbi här lite nu och då för att få i sig lite Nintendo-nytt på svenska!

Hjälp till 64-spelen han hämtas från **N64CB: Code bank** som har sitt fokus på koder, men kombinerat med spelbilder, recensioner, smygtittar, releasedatum med mera. Mycket att botanisera i, med andra ord.

Att *Zelda Gaiden* är uppföljaren till *Ocarina of Time* vet väl alla vid det här laget. Nu låter Bergsala hälsa att man har ett filmklipp som när detta trycks borde ha lagts upp på **Nintendo-se** Själva spelet, som kommer först i början av nästa år, har redan fått en egen sida i form av **The Gaiden Chronicles**. Här hittar man bland annat fler bilder och en närmare beskrivning av storyn i spelet. Här finns också info om den av Capcom medproducerade Game Boy-titeln *The Mysterious Acorn*. Ganska mycket att undersöka om vi får säga det själva, och rätt snyggt utformat dessutom.

En ny *Perfect Dark*-site har startat i **Pdark.com**. I skrivande stund är det rätt långt kvar tills spelet släpps i april, men redan nu kan man forska i uppgifter om vilka vapen som erbjuds, uppdragen, multispel, fiender och teknisk information. Dessutom kan man hamna på ställets mailinglista eller delta i deras chatrum.

PocketStation

Sony tänker inte låtsas om att PocketStation finns, i varje fall inte utanför Japan. Vilket borde få ett och annat japanskt finanshuvud att rulla. Vi får väl koncentrera oss på PlayStation2 istället. Denna månad upptäckte vi den nya siten **PlayStation2 Insider** som fokuserar nyheter kring den nya konsolen. Att siten är alert bevisar det faktum att man redan dagen efter kan rapportera om att Sony har gått ut med uppgiften att företaget låter sin egentillverkade minnesmodul, Memorystick, utgöra portabelt lagringsformat till PlayStation2, någonting som faktiskt är oerhört smart eftersom det binder ihop en rad av företagets andra konsumentprodukter. Strategiskt börjar Sony faktiskt att tillvarata de synergieffekter som de olika produktlinjerna har. PocketStation oräknad.

Ytterligare en nystartad site är **PlayStation 2.0** som konkurrerar med i stort sett samma mix, det vill saga nyheter, smygtittar, samt recensioner och fusk, fast det sistnämnda då för PlayStation.

Nu finns några av de demofilmer till PlayStation2 som visades på E3. De tog ett tag att fånga på video och lägga på nätet tydligen. Tre videoklipp, hopsatta av flera demos, finns att hämta hem från **Sony-Otaku**.

Möjligen smet länken iväg till cyberrymdens hittegodsavdelning, så här kommer den igen, adressen till **PSX Studio** som är en samlingsplats för PlayStation och PlayStation2 med en avdelning för rykten, suverän idé faktiskt. Dessutom bra nyhetsbevakning med rapportering kring MP3-station och mycket annat. Fula typsnitt bara, men man vänjer sig kanske. Framför allt eftersom det finns så mycket att hitta på siten.

Jo, så låter Patrik Björk hälsa att han har satt ihop en sida om *Tomb Raider III* med bilder, guider och annat. Tyvärr förlorar sidan på alla banners och fristående reklamfönster som öppnas hela tiden. Ungefär lika roligt som när man är på bio och folk skiter i att stänga av mobiltelefonerna...

Sen Dreamcast

Senareläggningen av Europa-släppet av Dreamcast väckte minst sagt ont blod. Halvvägs in i augusti fick viceordföranden Bernie Stolar sparken från Sega of America. Det var strax efter släppet i USA och väckte förstås en hel del uppmärksamhet. Många fler ansåg att det istället var Jean Francois Cecillon, chef för Sega Europe som skulle ha flugit och farit. Cecillon försvarade ju beslutet att skjuta upp Dreamcast-releasen här. Dessutom kallade han beslutet modigt. Folk verkligen skrek av ilska.

Ovanpå detta kom den illavarslande nyheten att domänen www.sega-dreamcast.org finns till salu billigt. Officiellt orkade/hann inte chefredaktören Jason med utan han vill bara ha igen de 35 dollar han har lagt ut på förskottsbetald hyra.

Lagom till nya Dreamcast-släppet ska det komma en Internet-tidning i ämnet på svenska. **Dreamcast3** ska komma ut med nytt nummer var tredje vecka med recensioner, artiklar, nyheter, rubbet. Men för att hålla kollen erbjuds man att redan i förväg prenumerera på sitens nyhetsveckobrev. Tja, varför inte testa? Alla som försöker att göra någonting på svenska efter egna idéer är värda uppmuntran.

IceMan2k's Sega Saturn MP3 Page är en sida där alla intresserade av MP3-låtar till en bunt Sega Saturn-spel, amerikanska och andra, kan få sitt lystmäte.

Vi hittar en nystartad Dreamcast-site i **Dreamfans**, en snygg sak med nyheter, tester, recensioner och artiklar. Hur sidan har tänkt att skilja sig från systersiten SegaCast X är oklart, men i bästa fall betyder detta att vi med ens har fått två bra Dreamcast-siter.

SegaNation är som namnet antyder en site som fokuserar ett enda konsolmärke, och inom detta Dreamcast. Med nyheter, smygtittar och recensioner gör man anspråk på att bli bästa siten på nätet inom sitt område. Premiären har precis ägt rum när detta skrivs, så det är lite tidigt att säga hur de lyckas.

Nya rollspel

Har du varit på **RPGamer** nyligen? De har ändrat lite på utseendet och i vårt tycke blivit mer alerta på innehållet. Så exempelvis är deras avdelning New Media väldigt fräsch med nya videoklipp respektive bilder och artwork på spel som *Chrono Cross*, *Legend of Dragoon*, *Dew Prism*, *Earthbound 64*, *Super Mario Adventure* och *Zelda Gaiden*.

Final Fantasy VIII har inte släppts när detta skrivs. Om någon till äventyrs har missat innehållet i spelet finns en bra recension på **Videogames.com** samt inte minst hela 740 bilder att titta på i ett bildspel. En upplevelse som kanske är en tripp i sig.

Gaming Intelligence Agency har fångat upp några rörliga bilder från Squares kommande långfilm. Det är några spelfans som befann sig på Siggraph '99, en industrimässa för datorgrafik, och hade lilla handycamen med sig. Resultatet blev två skakiga, men ändå rätt intressanta filmsnuttar på vad vi kan förvänta oss av Squares helt igenom animerade film.

Svenska sidor

Vi har legat lite lågt med att tipsa om svenska **Spelnet**, till sitens milda förtvivlan ska kanske tilläggas. Inte så att vi själva alltid skriver utan stavfel, men i Spelnet har vi mött vår överman. Vi hade hoppats på att sitegänget själva skulle inse att de behöver köra texterna genom ett rättstavningsprogram innan de publiceras. Tyvärr har så inte skett. Blundar man här och var kan man ändå konstatera att innehållet är personligt och välinformerat. Sidan är dessutom snygg, dock störs vi av den stora mängden tämligen påflugna banners. Rättar man till lite text respektive reklam så finns alla förutsättningar att slåss om en tätposition bland de svenska spelsidorna.

En gudi-behaglig-gärning (som det heter) har Erik Carlsson gjort på sin sida **Skyline.just.nu** där han har satt ihop ett kul tekniklexikon som riktar sig till "Nisse Propellermössa, som tror att man kan titta på DVD på sin PlayStation". Tjusigt, roligt och mer sånt. Skyline har dessutom åsikter om det som skrivs i Super PLAY, och sådant är ju aldrig fel.

Svenska **Hype.se** låter hälsa att man har byggt om och öppnat en stor fuskavdelning.

Någonting som ser mycket bra ut, alla format är **Gaming Maxx** Sidan har faktiskt hållit på ett par år samt tillverkas och underhålls av ett kompisgäng. Rekommenderas.

Danska sidan **GameSupport** har siktat in sig på att ge gamers hjälp i form av tips och tricks. Säg den kod som existerar men som inte återfinns här. Sidan listas i ögonblicket vi hälsar på hela 87 Nintendo 64-fusk, 555 för PlayStation och 22 för Dreamcast, men är antagligen uppe i många fler när du klickar på länken.

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

Subject: If it's too loud you're too old
Subject: My son needs help with Pokemon Snap
Subject: Why the fuck do you want to watch DVD movies on your game console?
Subject: STOP telling everyone not to play
Subject: To the idjits who are loyal to N69
Subject: PlayStation Dance Mats
Subject: Can I get burned if I use an external mod chip?
Subject: What is PAL?

Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

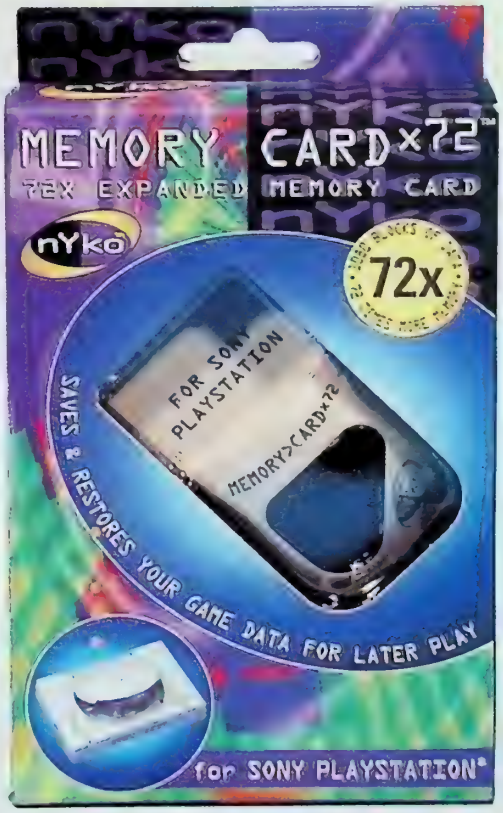
kontroll

AV TOMMY RYDLING

Varför köpa ett fjuttigt originalminneskort till PlayStation när man kan köpa ett med mycket mer lagringskapacitet billigt? Och varför görs det inte några bra rattar till Nintendo 64 och PlayStation?

MEMORY X 72

NYKO • K E MEDIA • PLAYSTATION



Är båda minneskorten fulla i din PlayStation? Det tråkigaste som finns är när man måste radera någon gammal save bara för att få plats med ytterligare en snygg repris i *Gran Turismo*. Problemet med de gamla original-minneskorten till PlayStation är att de bara rymmer totalt en megabyte data, vilket är ganska lite.

Lösningen på det här problemet är minneskort med högre lagringskapacitet. Det finns kort med olika rymlighet; 1, 2, 8, 54, eller som i det här fallet, 72 megabyte. Minneskortet Memory X 72 kommer från Nyko. Det har 72 gånger så stort lagringsutrymme som ett original-minneskort från Sony. Vilket innebär 1080 block, jämfört med de 15 ordinarie.

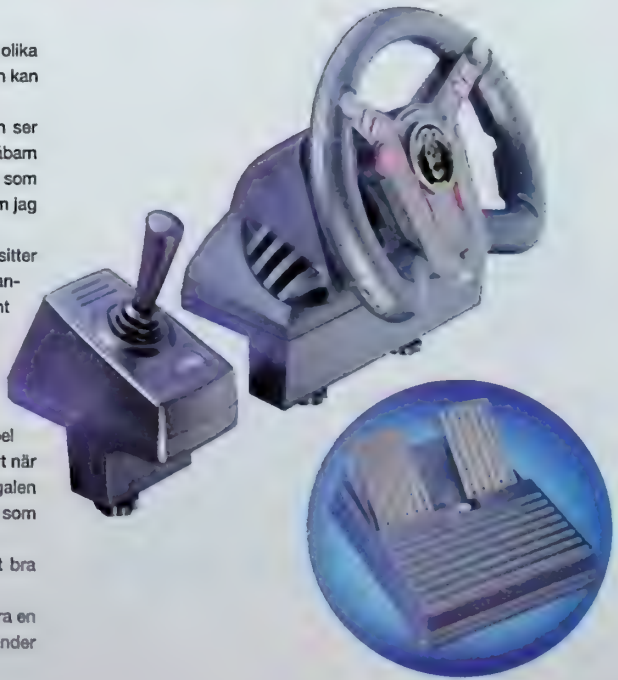
Att använda det är dock lite krångligt eftersom PlayStation-maskinen inte klarar att läsa av ett minneskort med mer än 15 block. Lösningen är att minneskort som är större än en megabyte delas upp i "virtuella minneskort". PlayStation-maskinen behandlar då varje grupp om 15 block som ett separat minneskort.

Med Memory X 72 växlar man mellan de 72 virtuella minneskorten genom att starta sin PlayStation och hålla ned Select-knappen på handkontrollen. Teckenfönstret på minneskortet börjar då att blinka, och man kan med hjälp av L1- och R1-knapparna bläddra framåt och bakåt mellan de olika minnesbankerna. Det fungerar mycket bra, men det finns ett problem kvar; hur ska man komma ihåg var man sparade inställningarna till *Gran Turismo* och var man sparade *Final Fantasy VII*? Där finns det tyvärr ingen annan lösning än att vara noggrann och skriva upp på ett papper vilka spel som är sparade var. Annars kan det lätt bli frustrerande att använda minneskort av den här typen.

Memory X 72 kostar runt 550 kronor, och för det får du 72 gånger så mycket lagringskraft som i ett standardkort. Det är onekligen en bra affär, och under de veckor vi har testat kortet har det fungerat klanderfritt.

PHANTOM DRIVE

NYKO • K E MEDIA • PLAYSTATION/NINTENDO 64



Att göra rattar som passar både PlayStation och Nintendo 64 är onekligen rätt smart. Själv har jag en ratt hemma som dessutom passar PC, vilket naturligtvis är ännu bättre.

Men nu handlar det om Phantom Drive, en ny produkt från Nyko.

Förutom att ratten passar de två största konsolerna kan den också anpassas till olika smaker när det gäller placeringen av växelspaken. Växelspaken är nämligen separat och kan således placeras var man vill.

Om vi börjar med utseendet så är det här definitivt ingen vacker produkt. Den ser plastig ut och har neonlila knappar, vilket gör att den påminner mer om en leksak för småbarn än ett tillbehör för konsolägare som vill spela bilspel. Den lilla växelspaken ser definitivt ut som en joystick till den urgamla konsolen Atari 2600, och jag kan inte bestämma mig för om jag tycker att det är coolt eller bara komiskt, men så är det i alla fall.

Ratten och växelspaken fästs lämpligen i en bordskant med de små tvingar som sitter på undersidan av produkten. De är tyvärr lite klena och utformade så att de inte kan användas på bord som har en list på undersidan av bordsskivan. Det här är ett erkänt problem man ofta ställs inför när man vill sätta fast en ratt i ett bord, och frågan är när en tillverkare ska göra en riktigt smart lösning som fungerar? På vårt testbord lyckades vi att få fast ratten till slut, även om den satt lite löst och vid häftigt spelande ibland gled.

Pedalerna är det sämre ställt med. Pedalbasen har en tendens att glida omkring på golvet när man gasar eller bromsar, vilket kan få en att tappa kontrollen totalt i vilket spel det nu är man spelar. Även detta är ett bekant problem, och uppriktigt sagt blir jag trött när man måste möblera om där hemma för att kunna använda sina konsoltillbehör. En bilgalen kompis till mig har till exempel tvingats att spika fast en liten trälist i vardagsrumsgolvet som pedalbasen ligger mot (annan produkt, samma problem).

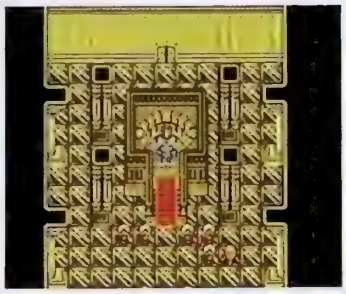
Nåja, bortsett från dessa problem fungerar faktiskt ratten och pedalerna riktigt bra och ger ökad kontroll i såväl *TOCA 2* som favoritliret *Colin McRae Rally*.

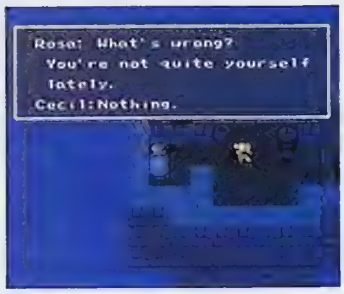
Ungefär 800 kronor kostar ratten, och mer ska den inte kosta. Varför kan ingen göra en högkvalitativ ratt till konsolerna? Logitechs Wingman Formula eller Microsofts Sidewinder Racing Wheel till PC slår den här ratten med hästlängder.

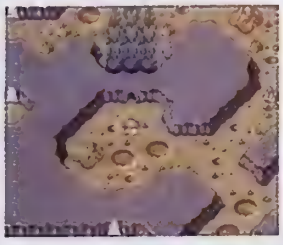
retro

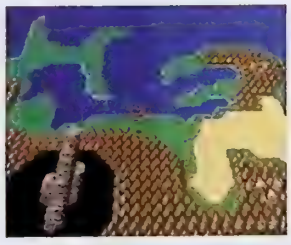
AV TOBIAS BJARNEBY

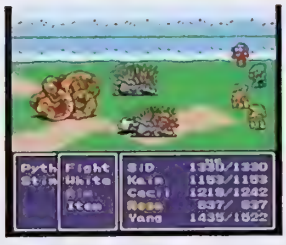
Äntligen finns *Final Fantasy Anthology* på engelska, komplett med den första officiella översättningen av *Final Fantasy V* och en ny version av *Final Fantasy VI*. Det är egentligen bara en sak som saknas.



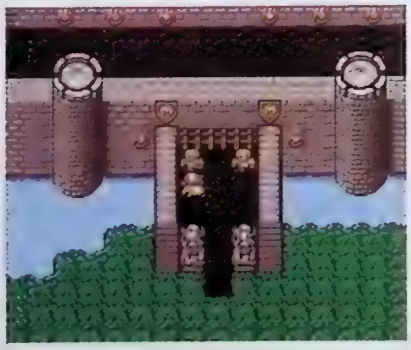








Redan i *Final Fantasy IV* kunde man tillkalla monster som Bahamut för att lättare besegra starka fiender.



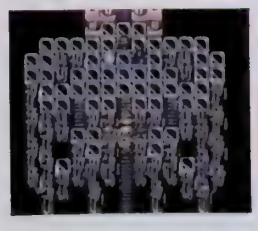
FINAL FANTASY IV

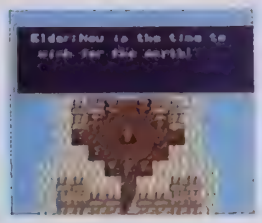
SQUARE • SUPER NES • 1991

Kungadömet Baron har sedan länge försökt att genomföra sin plan att samla in världens alla magiska kristaller och landets specialstyrka Red Wings reser jorden runt i sina luftskepp när deras ledare Cecil plötsligt inser att det han gör är fel. Han står inte längre ut med att stjäla från oskyldiga människor och krossa dem som försöker att ställa sig i vägen, men när han försöker förklara det för kungen leder det bara till att Cecil blir avsatt från sin post.

Efter att ha pratat med sin bäste vän Kain, sin stora kärlek Rosa och luftskeppsteknikern Cid börjar han att fundera på vad som egentligen håller på att hända med deras hemland och samma kväll bestämmer han sig för att aldrig mer lyda kungens order.

Nästa morgon ger han och Kain sig av från slottet för att förenas med andra rebeller, försöka att stoppa kungens planer, och långt senare avslöja en betydligt farligare fiende.





Med sina tre första *Final Fantasy*-spel till NES lyckades Square åtminstone nå ut till en del av de miljontals japanska RPG-anhängare som fullkomligt dyrkade Enix *Dragon Quest*. Men det var inte förrän sommaren 1991 som de fick sitt riktigt stora genombrott i hemlandet. *Final Fantasy IV* hade drygt ett år tidigare börjat som ytterligare ett NES-projekt, men Nintendo behövde fler bra spel till sin nya 16-bitskonsol och lyckades få Square att ändra sina planer. Mycket tack vare att Enix inte planerade att göra Super NES-debut förrän året efter, vilket kunde ge Square ett välbehövligt försprång.

Eftersom Hironobu Sakaguchi inte hann skriva om sitt manus fick mycket förbli sig likt, men Nobuo Uematsus soundtrack kunde med hjälp av det ljudchip som satt i Super NES hamna mycket närmare hans originalkompositioner och alla Yoshitaka Amanos karaktärer blev mer levande tack vare den detaljerade grafiken. Framför allt kunde Square utveckla det kampsystem som de bara hade stulit från Enix spel och göra det mer avancerat och samtidigt smidigare. Det döptes till Active Time Battle och innebar en renässans för hela RPG-genren.

Den fantastiska berättelsen om Cecils öden och äventyr fascinerade över en miljon japaner som för en stund nästan glömde bort vilka Enix var.

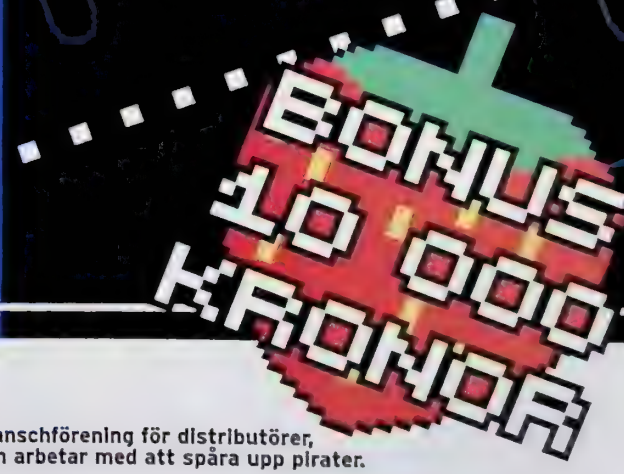
Idag är *Final Fantasy IV* ett av världens mest eftertraktade och värdefulla TV-spel. Och det är inte särskilt svårt att förstå varför.

PIRATJAKTEN

Piratkopiering är stöld

MDTS söker information om personer som hanterar piratkopior.
Den bästa informationen belönas med upp till 10 000 kr eller en låda spel.
Besök vår hemsida och läs mer.....

www.mdts.se



MDTS (Sveriges Branschförening- MDTS, Multimedia, Dator & TV-spel) är en branschförening för distributörer, förläggare och producenter av datorspel. Föreningen har en antipiracyenhet som arbetar med att spåra upp pirater.

Följande bolag är medlemmar:
Ahead Multimedia AB, Bergsala AB, Bonnier Multimedia AB, Brio Leksaker AB, DHE Distribution Home Entertainment AB, Egmont Entertainment AB, Electronic Arts Nordic AB, IQ Media Nordic AB, Levande Böcker AB, Microsoft AB PAN Interactive Publishing, Wendros AB, Vision Park Entertainment AB

Kampanjen genomförs av MDTS i samarbete med PC Gamer, Super PLAY och Svenska PlayStation-Magasinet.

mdts

USA

1. (–) Final Fantasy VIII [PS]
2. (–) Madden NFL 2000 [PS]
3. (–) WWF Attitude [PS]
4. (–) Sonic Adventure [DC]
5. (–) Soul Calibur [DC]
6. (–) NFL 2K [DC]
7. (–) Gran Turismo [PS]
8. (1) Driver [PS]
9. (–) Ready 2 Rumble [DC]
10. (2) Pokémon Pinball [GB]

Listan baseras på försäljningen i USA.

JAPAN

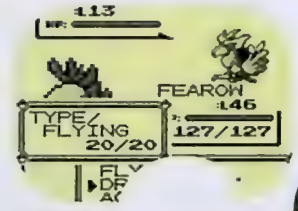
1. (–) Derby Stallion '99 [PS]
2. (–) Resident Evil: Nemesis [PS]
3. (–) Let's Make a Pro Soccer Club [DC]
4. (–) Dragon Quest I & II [GB]
5. (–) Black Matrix [DC]
6. (–) Tourneko's Big Adventure 2 [PS]
7. (1) Winning Eleven 4 [PS]
8. (4) Dance Dance Revolution: 2nd Remix [PS]
9. (–) Super Robot Taisen Link Battler [GB]
10. (–) Accompaniment Anywhere [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

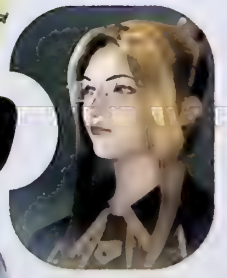
UTHYRNINGSLISTAN [N64]

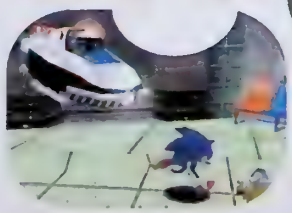
1. (–) Shadowman
2. (1) Mario Party
3. (3) Star Wars: Episode I Racer
4. (–) Re-Volt
5. (–) Mario Golf
6. (2) Goldeneye 007
7. (7) Castlevania
8. (–) Premier Manager 64
9. (5) Command & Conquer 3D
10. (10) Superman

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.



Topp LISTOR





INTERNET

1. (1) Soul Calibur [DC]
2. (2) Final Fantasy VIII [PS]
3. (–) Sonic Adventure [DC]
4. (4) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
5. (3) World Driver Championship [N64]
6. (5) Star Ocean [PS]
7. (–) NFL 2K [DC]
8. (9) Marvel vs Capcom [DC]
9. (10) Metal Gear Solid [PS]
10. (6) King of Fighters Dream Match '99 [DC]

Listan är © World Charts

SUPER PLAY TOPP 20

Legend of Zelda: Ocarina of Time	[N64]	1. (1)
Pokémon	[GB]	2. (–)
Final Fantasy VII	[PS]	3. (2)
NHL 2000	[PS]	4. (–)
Sonic Adventure	[DC]	5. (–)
Metal Gear Solid	[PS]	6. (8)
Wipeout 3	[PS]	7. (4)
Sega Rally 2	[DC]	8. (–)
Silent Hill	[PS]	9. (3)
Shadowman	[N64/PS]	10. (11)
Virtua Fighter 3tb	[DC]	11. (–)
Super Mario Bros Deluxe	[GBC]	12. (6)
Driver	[PS]	13. (5)
Street Fighter Alpha 3	[PS]	14. (15)
V-Rally 2	[PS]	15. (7)
Ape Escape	[PS]	16. (9)
Super Mario 64	[N64]	17. (16)
Quake II	[N64]	18. (20)
Tony Hawk's Skateboarding	[PS]	19. (–)
Goldeneye 007	[N64]	20. (11)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

Perfect Dark	[N64]	1. (1)
Zelda Gaiden	[N64]	2. (2)
Donkey Kong 64	[N64]	3. (4)
Tekken Tag Tournament	[PS2]	4. (–)
Gran Turismo 2	[PS]	5. (3)
Gran Turismo 2000	[PS2]	6. (–)
Soul Calibur	[DC]	7. (9)
Shen Mue	[DC]	8. (7)
New Ridge Racer	[PS2]	9. (–)
Tomb Raider: The Last Revelation	[PS]	10. (5)
Legend of Mana	[PS]	11. (10)
Resident Evil: Nemesis	[PS]	12. (13)
Phantasy Star Online	[DC]	13. (–)
Resident Evil: Code Veronica	[DC]	14. (15)
Chrono Cross	[PS]	15. (12)
Turok: Rage Wars	[N64]	16. (–)
Castlevania Resurrection	[DC]	17. (16)
Super Mario Adventure	[N64]	18. (18)
Excitebike 64	[N64]	19. (20)
The Bouncer	[PS2]	20. (–)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du ser fram emot mest på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

VINN NYDESIGNAD NINTENDO 64

Den 25 november lanseras Nintendo 64 i sex nya modeller. Färgerna smoked black, clear blue, clear red, clear green, clear purple och clear orange kommer då att finnas tillgängliga i Sverige, men genom att visa prov på dina Nintendo 64-kunskaper kan du redan nu vinna ett exemplar av den nydesignade konsolen. Du får själv välja färg och får konsolen levererad tillsammans med en matchande handkontroll.

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på 0712 - 110 30 (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna konsolen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive speiklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719-310 311 (5 kronor/samtal)

SEGAKLUBBEN Tel: 08-605 36 12 (Vard. 17.30-20.00) Fax: 08-605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 08-604 48 48

MULTIMEDIASUPPORT: 08-605 36 11

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00-17.00)

READY 2 RUMBLE

DREAMCAST

Den här månaden går i boxningens tecken. *Ready 2 Rumble* kommer till Sverige och därför vill vi passa på att bjuda på en kort guide till boxarnas hemliga tekniker, samt några matnyttiga fusk. Varsågod!

HEMLIGA TEKNIKER
Här följer en lista över boxarnas hemliga tekniker.

SELENE STRIKE
Rush: **Framåt, Framåt**
No Love: **Bakåt, Framåt + B**
Rejection: **Framåt, Bakåt + Y**
Superwoman: **Bakåt, Framåt + X**
Cold Shoulder: **Bakåt, Bakåt, Framåt + A**

BORIS KNOKIMOV
Justice Axle: **Bakåt, Framåt + X**
Reigning Axle: **Framåt, Bakåt + Y**
Dividing Shaker: **Upp + X, Y**
Delta Axle: **Framåt + A, Y, X**
Axle Combo: **Framåt, Bakåt + Y, X, X**

SALUA TUA
Porkchop: **Bakåt, Framåt + Y**
All You Can Eat: **Framåt, Bakåt + X**
Gut Buster: **Framåt, Bakåt, Framåt + B**

TANK THRASHER
Rush: **Framåt, Framåt**
Crash Test Right: **Framåt, Framåt + Y**
Crash Test Left: **Framåt, Framåt + X**
Shameless Left: **Framåt, Framåt + A**
Shameless Right **Framåt, Framåt + B**
Tenderizer: **Bakåt, Bakåt, Framåt + B**

BIG WILLY JOHNSON
Clockwork: **Framåt, Framåt, Bakåt + X**
Tea and Crumpets: **Framåt, Framåt + Y**
Stealing Props: **Upp, Ned + X eller Ned, Upp + X**
Old School: **Ned, Upp + X, A**
Timeout: **Upp, Ned + X, X**

BUTCHER BROWN
Disaster Blaster: **Bakåt + Y, X**
Scrape the Gutter: **Y, X, X**
Total Disrespect: **Bakåt + X, A, B**
Wild Ride: **Framåt, Bakåt + Y**
No Turning Back (endast under RUMBLE): **Framåt, Bakåt + Y, X, Y**

JIMMY BLOOD
Blood Rush: **Bakåt, Bakåt, Framåt + Y**
Blood Shot: **Framåt, Bakåt + B**
Splatter Punch: **Framåt, Framåt + X**

ANGEL "RAGING" RIVERA
Ghetto Blaster: **Bakåt, Framåt, X**
Lowrider: **Framåt, Bakåt, B**
Crusin: **Framåt, Bakåt, B, Framåt, B, A, B**
Salsa: **Framåt, A, Bakåt, Framåt, X**

AFRO THUNDER
Up Tempo: **Upprepa X snabbt**
The Supa Stupid Funky Punch: **Bakåt, Framåt + Y**
Sucka Punch: **Ned, Upp + Y, Y, Y, Y**

LULU VALENTINE
Springing Assault: **Bakåt + X**
Backhand: **Framåt, Bakåt + Y**
Triple Upper: **Bakåt, Bakåt, Framåt + Y**

"FURIOUS" FAZ MOTAR
Cruise Missile: **Framåt, Framåt + Y**
Urban Attack: **Ned, Upp + X**
Whirlwind: **Framåt, Framåt, Bakåt + X**
Oasis: **Framåt, Framåt, Bakåt + X, Framåt + Y**

JET "IRON" CHIN
Giving Order: **Framåt, Bakåt + Y**
Arch Nemesis: **Bakåt + X, A, B, Y**
Great Fang: **Bakåt, Framåt + X**
Fists of Fuzzy: **Framåt, Bakåt, Framåt + X, Y, X**

ROCKET SAMCHAY
Rocket Launcher: **Framåt, Bakåt + X**
Left Elbow Smash: **Bakåt, Framåt + X**
Right Elbow Smash: **Bakåt, Framåt + Y**
Double Trouble: **Bakåt, Framåt + X, Bakåt + Y**
Bangkok Express: **Framåt, Bakåt, Framåt + B, Y**

BRUCE BLADE
Corkscrew Blade: **Bakåt, Framåt + X**
Sit Down: **Bakåt, Bakåt, Framåt + Y**
Disrespect: **Framåt, Framåt, Bakåt + Y**

DOLDA KARAKTÄRER
Välj en ny omgång i Championship Mode och skriv in följande namn för att få tillgång till de dolda spelarna.

RUMBLE POWER
Tar fram alla Bronze Class-boxare i Championship Mode och Kemo Claw i Arcade Mode.

RUMBLE RUMBLE
Tar fram alla Silver Class-boxare i Championship Mode och Bruce Blade i Arcade Mode.

MOSMAI
Tar fram alla Gold Class-boxare i Championship Mode och Nat Daddy i Arcade Mode.

POD 51
Tar fram alla Champ Class-boxare i Championship Mode och Damien Black i Arcade Mode.

ALTERNATIVA BAKGRUNDER
Om du ställer in systemdatumet (starta din Dreamcast utan att ha någon CD-skiva i) på din Dreamcast på den 31 oktober kommer det att sitta skelett i publiken under matcherna. Om du istället använder den 25 december kommer det att stå julgranar i arenan under prismatcherna.

DOLDA BILDER
Om du laddar in *Ready 2 Rumble*-skivan i en PC kan du hitta 20 oanvända bilder i katalogen Extra.

ALTERNATIVA KLÄDER
Tryck X + Y på skärmen där du väljer boxare.

BYT TRÄNARE I HÖRNAN
Håll inne X och tryck Upp, Höger, Ned eller Vänster på skärmen där du väljer boxare.

LEPRECHAUN I HÖRNAN
Håll inne X och tryck samtidigt in L och R på skärmen där du väljer boxare.

BOXAS I TWO-TIER ARENAN
Starta Arcade Mode och välj Two Player Mode. Håll sedan inne L medan du väljer din boxare.

BOXAS I CHAMPIONSHIP-ARENAN
Gör som ovan men håll inne R när du väljer din boxare.

BOXAS I GYMET
Gör som ovan men håll inne L och R samtidigt när du väljer din boxare.

HYDRO THUNDER
DREAMCAST

Motorbåtarna i *Hydro Thunder* är extremt snabba och den som inte kör felfritt hamnar lätt sist i fältet. Men med hjälp av följande trick kan du försäkra dig om att åtminstone komma först vid starten.

SNABBSTART
Observera att dessa instruktioner gäller för handkontrollen så som den är inställd från början.

1. Håll inne L när nedräkningen börjar.
2. Släpp L och tryck in R när nedräkningen når till 3.
3. Släpp R och tryck in L när nedräkningen når till 2.
4. Släpp L och tryck in R när nedräkningen når till 1.

Om du har gjort rätt kommer din båt att rivstarta och åka med turbofart i fyra sekunder.

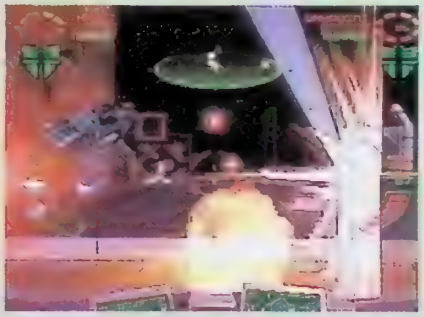
WIPEOUT 3
PLAYSTATION

Om *Wipeout* har blivit bättre eller sämre i och med *Wipeout 3* är en smaksak. Men oavsett vad man tycker om spelet blir det roligare när alla banor och svävare finns tillgängliga. Passande nog har vi hittat fusken som kan användas för att manipulera just sådana saker i det tredje *Wipeout*-spelet.

Skriv in dessa lösenord som namn för att uppnå önskad effekt:

WIZZPIG Alla banor.
AVINIT Alla racingstall.
THEHAIR Alla Challenges.
MOONFACE Oändlig turbo-boost.
GEORDIE Oändlig sköld och turbo-boost.
DEPUTY Genererar konstant vapen.
CANER W Fyra prototyp-banor.
BUNTY Öppna Tournaments.
BEBEDEE Blå turbopilar blir vita.
NOWHEELS Banornas kanter saktar ned svävarna.

G-POLICE 2
PLAYSTATION



I framtiden är det farligt att vara polis. Särskilt i *G-Police 2*, där ingen drar sig för att skjuta först och fråga sedan. Med följande fusk kan du åtminstone se till att alltid ha något att försvara dig med.

OÄNDLIGT MED AMMUNITION
Starta ett nytt spel och håll sedan inne L1 + L2 + R1 + R2 + Cirkel på vapenskärmen. Om du har gjort rätt kommer ett ljud att höras.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
NINTENDO 64

Har du kört fast i *World Driver Championship*? Då har vi räddningen för dig. Med följande fusk får du tillgång till både nya banor och hetare bilar.

ÖPPNA ALLA SYDNEY-BANOR
Ta ut eventuellt minneskort från din handkontroll. Starta sedan en ny tävling och skriv in FROZENSKY som namn. Ta sedan emot ett av lagens erbjudanden. Återvänd sedan till huvudmenyn och välj Quick Race. När du sedan väljer någon av tävlingsformerna så bör alla Sydney-banor finnas tillgängliga.
Om du sedan vill spara de öppnade banorna behöver du bara återvända till huvudmenyn och spara dina inställningar på minneskort. Kom ihåg att först ladda in dina egna inställningar om du har några sparade som du vill ha kvar tillsammans med de nya banorna.

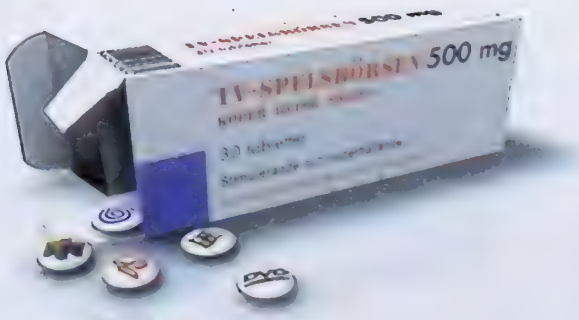
ALLA GT2 CIRCUIT-BILAR
Tryck Z, Höger, Z, Z, Z, B, C-Ned, A, Höger, Start på handkontroll 2 när du befinner dig på Circuit-menyn i Championship Mode. Alla bilar i GT2 Circuit-menyn kommer då att bli tillgängliga.

ALLA BILAR OCH BANOR
Starta en ny omgång i Championship Mode och skriv in RACES THE BEST som namn. Tryck sedan Vänster, Höger, Höger, Vänster, Ned, Upp på nästa skärm så blir alla bilar och banor tillgängliga.

BYT BILLACK
Tryck Z på skärmen där du väljer bil.

SPEGELVÄNDA BANOR
Tryck Z när du ska välja bana i Quick Race eller Versus Mode så blir banan spegelvänd.

Får du huvudvärk av dina gamla tråkiga spel ?



Byt dina spel receptfritt !

TV-SPELSBÖRSEN
www.tv-spelsborsen.se

Stockholm City
Klarabergsgatan 31
mittemot Åhlens
08-200 353 Pc: 200 755

Stockholm Söder
Ringvägen 133
T-Skanstull
08-640 84 05

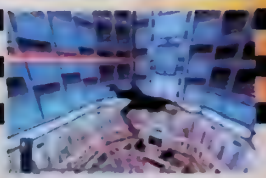
Göteborg
5:an Huset
Nordstan
031-15 35 30

VINN AGENTKIT

I den här tävlingen har du chans att vinna ett helt agentkit. Varje paket består av agentäventyret *Mission: Impossible* till PlayStation, en agentpenna som blinkar när din mobiltelefon ringer, även om ringsignalen är avstängd, en FM-radio i miniformat, ett specialdesignat svart minneskort och en exklusiv t-shirt. Vi har fem agentkit att lotta ut bland dem som svarar rätt på våra frågor.

Vem spelade huvudrollen i biofilmen *Mission: Impossible* som spelet bygger på?

KEANU REEVES	1
WILL SMITH	2
TOM CRUISE	3



För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på 0712 - 110 30 (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av våra fem agentkit. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, [illegible], tel 08 - 587 191 00.

Wireless Dual Analog

för PLAYSTATION (finns även för NINTENDO)

- Så skickligt utformad att du inte märker att de är trådlösa.
- Lika snabba och samma respons som 3D Dual Analog.
- Det som skiljer dem åt är att du slipper störas av kablar.
- Njut av friheten att kunna förflytta dig i rummet upp till 30 meter från mottagaren.
- Helt otrolig till storbildsTV.

Pris per par

599:-

inkl moms

Quake & Shake

TOMS ÄVENTYR
TEL 08-636 22 55 · WWW.TOMS.A.SE

TRADITION

Åhlens City

SPELIA

Nordic SOFTSALES

www.nordic-softsales.se • Ring för närmsta återförsäljare: **08-636 22 50**

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

SUPER POWER 1/93–1/95 SLUT!

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk, Ultimate Parodius, Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt fräckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi, Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4–5/95 SLUT!

SUPER POWER 6+7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 8/95–2/96 SLUT!

Super PLAY 1–9 SLUT!

Super PLAY 10 PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider, Porche Challenge, 2 Xtreme, Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 11–15 SLUT!

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night, Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*. **60 kr med CD**

Super PLAY 17 22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve, PaRappa the Rapper, War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet. **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Artiklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abes otacka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars, Sonic Jam, Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 *Final Fantasy*; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007, G-Police, NHL '98, Abe's Oddysee, Last Bronx* och *Multi Racing Championship*. **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi minns Gumpel Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Castlevania: Symphony of the Night, Street Fighter EX Plus Alpha, Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing, Crash Bandicoot 2, Harvest Moon, Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23 SLUT!

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo, Quake 64, Pocket Monsters, Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25 SLUT!

Super PLAY 26 Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2, Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28 Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med otaliga världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazooie* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64, Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98, F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick på ECTS-mässa i London. Dessutom fick vi en exklusiv förhandspresentation av *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda. Tokyo Game Show. Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X, NHL '99, Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Colony Wars: Vengeance, Tenchu, Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans mästerverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

Super PLAY 35 Allt om 1999 års största spel – *Final Fantasy VIII, Perfect Dark, Metal Gear Solid, Virtua Fighter 3tb* och många fler. Dessutom besökte vi Squares japanska högkvarter.

Super PLAY 36 Stor recension av *Metal Gear Solid* och exklusiv intervju med spelets skapare; Hideo Kojima. Plus allt vi visste då om nästa generations spelkonsoler.

Super PLAY 37 På besök i Marios värld. Vi presenterade *Super Smash Bros, Mario Golf 64* och *Super Mario RPG 2*, recenserade *Mario Party* och mindes *Super Mario Bros*. Dessutom hälsade vi på Argonaut. Och spelade *Sega Rally 2*.

Super PLAY 38 Det stora Sony-numret. Världspremiär för PlayStation 2. Stor intervju med mannen bakom *Gran Turismo*. Historien om konsolen som blev en livsstil. Plus recensioner av alla nya spel. Även till Nintendo 64 och Game Boy Color.

Super PLAY 39 På temat 3D eller inte 3D förklarar vi varför originalet *Castlevania* är bättre än Nintendo 64-äventyret med samma namn, och recenserar *Street Fighter Alpha 3, Goemon's Great Adventure, Bust-a-Move 4* och *R-Type Delta*. Dessutom har vi varit i Tokyo.

Super PLAY 40 Vi firade världspremiären av *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* med en exklusiv recension av *Episode I Racer* och en återblick på det första *Star Wars*-arkadspelet. Dessutom presenterade vi världens tio största spelhjältar.

Super PLAY 41 Nintendo avslöjade Dolphin och vi åkte till Los Angeles för att besöka den gigantiska E3-mässan. Dessutom introducerade vi Pikachu och hans Pokémon-vänner, och recenserade *Ape Escape, Driver* och *Super Mario Bros Deluxe*.

Super PLAY 42 Tema TV-spelsvåld. En genomgång av Capcoms skräckspel, recensioner av *Silent Hill* och *Quake II* och en tillbakablick på *Snatcher*. Plus en artikel om alla de farliga spelen och hur de påverkar oss.

Super PLAY 43 Det stora Sega-numret. Alla Dreamcasts tekniska fakta förklarade, historien om Sega, intervju med Shoichiro Irimajiri, förhandstitt på *Sonic Adventure* plus stora recensioner av *Sega Rally 2* och *Virtua Fighter 3tb*.

Super PLAY 44 Vi var i Tokyo och provspelade de allra första PlayStation2-spelen, och i London på Europas största spelmässa. Dessutom recenserade vi de blivande klassikerna *Pokémon* och *Sonic Adventure*.

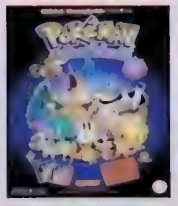
N64 GUIDE 1

I premiärnumret av vår specialtidning guidade vi dig genom *Banjo-Kazoole, Goldeneye 007, Mystical Ninja, Lylat Wars, Quake 64* och många fler. **60 kr.**

N64 GUIDE 2

Rädda Hyrule i *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, begrav Dracula i *Castlevania*, hitta 120 stjärnor i *Super Mario 64*, överlev *Turok 2* och krossa rymdimperiet i båda *Star Wars*-äventyren. **60 kr.**

POKÉMON-GUIDE



Hitta alla 150 monster och bli världens bästa Pokémon-tränare. Den officiella guiden hjälper dig igenom både den röda och den blå versionen av Game Boy-spelet. **60 kr.**

ZELDA GUIDE

Den kompletta och officiella svenska guiden till *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 128 sidor med mängder av bilder. **129 kr.**

För anmumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

Nintendo 64

Command & Conquer *Strategi* **84**
Hittills det bästa strategispelet till Nintendo 64. *SP 42*

Duke Nukem: Zero Hour *Shoot 'em up* **79**
Uppföljare av den här typen räcker inte. *SP 44*

F1 World Grand Prix II *Racing* **90**
Fortfarande den bästa F1-simulatorn till Nintendo 64. *SP 42*

Lode Runner *Pussel* **61**
En ointressant nyproduktion av ett klassiskt spel. *SP 40*

Mario Golf 64 *Sport* **90**
Ett roligt och underhållande golfspel som borde passa de flesta. *SP 43*

Premier Manager 64 *Sport* **84**
Trots att *Premier Manager 64* är ett ganska litet spel är det roligt. *SP 43*

Quake II *Shoot 'em up* **91**
Quake II som vi vill se det till Nintendo 64. *SP 42*

Racing Simulation Monaco Grand Prix *Racing* **85**
Bättre än väntat. *SP 40*

Re-Volt *Racing* **70**
Inte så kul som man hade hoppats. *SP 42*

Shadowgate 64 *RPG* **76**
Ytterligare ett *Shadowgate*-spel, med allt vad det innebär. *SP 40*

Shadowman *Äventyr* **81**
Inte det fantastiska *Shadowman* man hade väntat sig. *SP 43*

Star Wars: Episode 1 Racer *Racing* **86**
Ett mer än godkänt racingspel som rider på en galen marknadshysteri. *SP 40*

The New Tetris *Pussel* **88**
Som om vi inte visste att *Tetris* var ett av världens underverk. *SP 44*

Tonic Trouble *Plattform* **77**
Kul idé, tråkigt genomförande. *SP 43*

World Driver Championship *Racing* **82**
Ett välgjort men själlöst bilspel. *SP 44*

PlayStation

Anna Kournikova's Smash Court Tennis *Sport* **86**
Roligare än alla realistiska tennissimulatorer tillsammans. *SP 40*

Bomberman Fantasy Racing *Racing* **72**
Om Hudson försökt kombinera racinggenren med bombardemanget på ett mer sublimt sätt hade det här kunnat smälla högt. *SP 40*

Capcom Generation *Samling* **84**
En gedigen samling klassiker för den vetgirige. *SP 43*

Diver's Dream *Äventyr* **80**
Ett originellt undervattensäventyr. *SP 42*

Driver *Racing* **90**
När *Driver* är som bäst kan ingen filmad biljakt komma i närheten. *SP 41*

FA Manager *Sport* **82**
Mycket bättre än så här blir nog inte manager-spel till PlayStation. *SP 43*

G-Police 2: Weapons of Justice *Shoot 'em up* **82**
Det behövs mer krut i en uppföljare av den här kalibern. *SP 44*

Legacy of Kain: Soul Reaver *Äventyr* **83**
Främst för vampyrfans. *SP 44*

Legend of Kartia *RPG* **78**
Har brister men även helt unika inslag. *SP 42*

Lunar: Silver Star Story Complete *RPG* **89**
Ett rollspel i toppklass. *SP 42*

NHL 2000 *Sport* **93**
Världens bästa hockeyspel har fått ytterligare en upputsning. *SP 44*

Omega Boost *Shoot 'em up* **77**
Välprogrammerat men oinspirerat. *SP 40*

Player Manager 98-99 *Sport* **70**
Det här spelet kommer knappast att imponera på någon. *SP 43*

Puma Street Soccer *Sport* **67**
Puma Street Soccer kanske intresserar entusiaster. Alla andra kan helt och hållet strunta i det. *SP 40*

RC Stuntcopter *Shoot 'em up* **72**
Om du gillar att bli förolämpad. *SP 44*

Silent Hill *Äventyr* **93**
En studie i skräck och fasa. En milstolpe i spelhistorien. *SP 42*

Sled Storm *Racing* **82**
Givetvis det bästa snöskoterspelet hittills, men står sig ganska bra även i ett vidare perspektiv. *SP 44*

Speed Freaks *Racing* **88**
Bästa humorracingen hittills till PlayStation. *SP 43*

Sports Car GT *Racing* **74**
Ett godkänt bilspel med originella inslag, men tyvärr två år försent. *SP 40*

T'ai Fu *Plattform* **68**
T'ai Fu är ett trevligt spel för stunden. Om man törstar efter ytterligare ett plattformsspel, vill säga. *SP 40*

Tony Hawk's Skateboarding *Sport* **84**
Att åka skateboard är roligt, på TV och i verkligheten. *SP 43*

UEFA Striker *Sport* **74**
Ytterligare ett mediokert fotbollsspel som vi lika gärna kunde ha varit utan. *SP 44*

UmJammer Lammy *Musik* **84**
Mer välfyllt men mindre charmigt än *PaRappa the Rapper*. *SP 42*

Wipeout 3 *Racing* **90**
Psygnosis har förändrat men knappast förbättrat sitt koncept. *SP 44*

Dreamcast

Dynamite Cop 2 *Beat 'em up* **84**
Lika bra som en hårdkokt actionfilm, bara mycket roligare. *SP 44*

House of the Dead 2 *Shoot 'em up* **88**
Ljuspistolspelen har stannat i utvecklingen men *House of the Dead 2* är ett steg i rätt riktning. *SP 44*

Incoming *Shoot 'em up* **67**
Ett gammalt monotont spel i ny förpackning. *SP 44*

Millenium Soldier: Expendable *Shoot 'em up* **65**
Den första strömmen tredjepartsspel är ofta dåliga. Det här är ett bra exempel på det. *SP 44*

Power Stone *Beat 'em up* **85**
Hysteriskt men njutbart. *SP 44*

Sega Rally 2 *Racing* **96**
Allt man kan vänta sig av ett rallyspel och lite till. *SP 43*

Sonic Adventure *Plattform* **95**
Originellt, fantasifullt och snabbt. *SP 44*

Virtua Fighter 3tb *Beat 'em up* **96**
Bara det här spelet gör det värt att köpa en Dreamcast. *SP 43*

Game Boy

A Bug's Life *Plattform* **62**
Inte lika gulligt som det ser ut. *SP 42*

All Star Tennis '99 *Sport* **77**
Godkänt, men inte i närheten av Nintendos klassiker. *SP 43*

Bust-A-Move 4 *Pussel* **85**
Ett perfekt pusselspel till Game Boy Color. *SP 42*

Conker's Pocket Tales *Äventyr* **88**
Bästa äventyrsspelet sedan *Legend of Zelda: Link's Awakening*. *SP 42*

Lucky Luke *Plattform* **70**
Infogrames får försöka att hitta på någonting nytt. *SP 40*

Obelix *Plattform* **72**
Obelix är precis som alla de andra gallerspelen. *SP 40*

Pokémon *RPG* **92**
Du måste fånga alla! *SP 44*

R-Type DX *Shoot 'em up* **70**
R-Type DX fungerar inte på Game Boy. *SP 42*

Top Gear Rally *Racing* **74**
Lever egentligen mest på Rumble-gimmicken. *SP 40*

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Tja Super PLAY!

Jag har några frågor om PlayStation2. 1. När släpps konsolen i Sverige? 2. Hur mycket kommer den att kosta? 3. Kommer man att kunna spela vanliga PlayStation-spel på PlayStation2? 4. Hur mycket kommer de nya spelen att kosta? 5. Kommer man att kunna använda alla gamla PlayStation-tillbehör till PlayStation2, exempelvis G-Con och Dual Shock? 6. Hur många handkontroller kommer man att kunna plugga in i maskinen samtidigt?

Metal Gear Man

Tja man!

1. Nästa höst. Vi gissar på september. 2. Inget pris är bekräftat ännu, men med tanke på att den kostar 3 000 kronor i Japan lär det bli närmare 3 500 kronor i Sverige. 3. Ja. 4. Ungefär lika mycket som dagens PlayStation-spel. Kanske lite dyrare i början. 5. Eftersom PlayStation2 ska vara helt bakåtkompatibel måste ju även de gamla tillbehören fungera. Fast förmodligen bara till de gamla spelen. 6. Två.

SP

Hej Super PLAY!

1. Finns det ett soundtrack till *Ocarina of Time*? Har ni hört det och hur får man tag på det? 2. När kommer Game Boy Color-versionen of originalet *Legend of Zelda*? 3. När får vi veta mer om *Zelda Gaiden*? 4. Det går rykten om att det ska komma en *Zelda*-film. Vad vet ni om det?

Dark Link

Hej Link!

1. Det finns faktiskt flera. Den amerikanska versionen av originalsoundtracket innehåller 32 av låtarna ur spelet, medan den japanska innehåller alla 82. Sedan har det släppts en omarrangerad CD med titeln *Hyrule Symphony*, som innehåller 13 låtar från *Ocarina of Time*. Vi hoppas kunna recensera dem i nästa nummer. Vill du få tag på skivorna kan vi bara rekommendera Internet. 2. Konverteringen är redan färdig så spelet släpps förmodligen ganska snart. 3. I vår intervju med Shigeru Miyamoto som publiceras i nästa nummer. 4. Att det ryktet inte är sant.

SP

Dragon Warrior Monsters är bara ett av flera intressanta rollspel som släpps till Game Boy Color.

Hej Super PLAY!

1. Kommer det något RPG till Game Boy Color? 2. När kommer nya *Legend of Zelda* till Game Boy Color att vara färdigt och kommer det att vara likt *Link's Awakening*? 3. Jag har läst att *Grand Theft Auto* och *South Park* kommer som Game Boy-spel. Är det sant?

Bali the Boy

Hej Bali!

1. Det kommer många rollspel till Game Boy Color. *Azure Dreams*, *Dragon Warrior Monsters* och ett nytt *Goemon*-RPG för att nämna tre av de mest lovande. 2. Det ska släppas i Japan innan jul och påminner ganska mycket om *Link's Awakening* rent grafiskt. 3. *Grand Theft Auto* kommer till Game Boy Color senare i år, men något *South Park*-spel har vi inte sett till ännu.

SP

Hej SP!

1. Kommer *Warcraft* eller någonting liknande till Nintendo 64? 2. Jag har hört att *Sim City* ska

Hej Play!

1. *Starcraft* släpps till Nintendo 64 i början av nästa år. 2. *Sim City 64* är en specialdesignad version som släpps till 64DD i Japan. Har vi tur kommer en kassettversion till Europa nästa år. 3. Nintendo hävdar att den ska släppas i hela världen innan nästa jul,

komma till Nintendo 64. Stämmer det? 3. När släpps Dolphin i Sverige? 4. Varför var inte Luigi med i *Super Mario 64*?
Play Powerman

men vi vet ju hur ofta de lyckas hålla sina utlovade releasedatum. 4. Det fanns ingen plats över till honom. Men Shigeru Miyamoto lovar att han kommer att spela en betydande roll i uppföljaren.
SP

Hej Super PLAY.

1. När släpps *Zelda Gaiden* i Japan? 2. Kommer *Zelda Gaiden* att släppas i Sverige? 3. Har Nintendo ett *Zelda*-spel till Dolphin under utveckling? 4. Varför släpps inte 64DD i Sverige?
Erik

Hej Erik!

1. I mars nästa år. 2. Nintendo har inte sagt någonting om en europeisk version, men vi tar för givet att *Zelda Gaiden* släpps i hela världen. 3. Ja. 4. Främst på grund av att man måste koppla den till ett Nintendo-nätverk som bara är tillgängligt i Japan.
SP

Tja SPlay!

1. Kan inte Rare göra ett tredimensionellt *Killer Instinct*? 2. Om ett företag i Europa utvecklar ett spel, kommer det då till Japan eller Europa först? 3. Varför är Rare så hemlighetsfulla om *Banjo-Tooie*? 4. När kommer *Pokémon Snap* och *Pokémon Stadium* till Sverige?
Joel

Hej Joel!

1. Det har cirkulerat rykten om ett nytt *Killer Instinct*, men Rare själva säger att de inte har något nytt beat 'em up planerat. 2. Det beror på företagets strategi. Rares spel släpps exempelvis alltid först i USA trots att de produceras i Storbritannien. 3. Förmodligen för att det är långt ifrån färdigt ännu. 4. De har inga exakta releasedatum ännu, men *Pokémon Snap* kommer under första kvartalet nästa år och *Pokémon Stadium* förmodligen under nästa sommar.
SP

▶

Succén fortsätter
November Super Deal!
Köp ett spel och få ett andra spel för vårt inköpspris. Gäller alla spel och alla kunder.

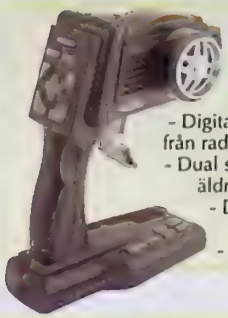
Internetshop: www.spelanda.com
Ordertel: 08-653 4825
17-20 Mån-Fre, 10-19 Lör-Sön

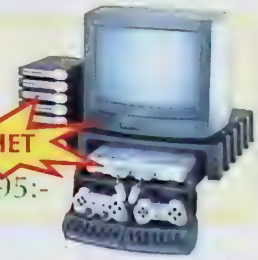
Vi betalar mer för ert gamla spel.
Ingen slår vårt månadserbjudande!
Gå in på vår hemsida för mer info.

Vi köper, byter & säljer.

FinalFantasy VIII 449:-
Shadowman 439:-
T.H Skate 495:-
S.W.menace 499:-

Spelanda/Spelman
www.spelanda.com





När det gäller speltillbehör...

Logic 3

Reactor

NYHET

Ratt, gas & broms med dual shock - feedback.

- Digital & analog miniratt för **Playstation** med teknik från radiostyrda bilar. Håll i handen eller ha på bordet
- Dual shock ger "Active feedback" i ratten. Även med äldre spel som Gran Turismo & Colin McCrae.
- Dual shock, Namco Jogcon & Negcon kompatibel.
- Många ytterligare funktioner.

495:-

Games Station

Ordning på Din spelplats!

- Förvaringslåda till **Playstation** m.fl.
- Kan placeras direkt under TV:n
- Plats för handkontroller & kablar
- Disk Station, specialgjord låda för 8st Playstation CD fodral, ingår.

NYHET

295:-

Top Drive rattar

Top Drive 2
-Ratt & pedaler för **PlayStation.**
- Dual shock, digital & Namco Negcon analog
- Programmerbar med lysdiodindikering
- Två klämmor för fastsättning på bord
- 25cm ratt, 180° vinkel, autocentrering

795:-

Top Drive 3
-Enklare modell utan pedaler. Passar **både PlayStation & Nintendo 64**
N64: Digital & analog **PSX:** Digital, Namco Negcon analog 495:-

Top Drive Plus
- Avancerad entusiast-ratt med pedaler & växelspak
- Passar **både PlayStation & Nintendo 64**
- Rattmuff & programmerbar växelspak

PSX: Digital, Namco Negcon analog & Dual Shock analoga vibratorer
N64: Digital & analog. Rumble med dubbla motorer

995:-

Protector 2

- Två-formats ljuspistol för **både PlayStation & Sega Saturn**
- Namco Guncon kompatibel för omladdning (maskingevärs-läge)
- 2 hastigheter för auto-fire och 3 hastigheter för omladdning
- Vibrationer vid varje skott för ökad realism - Batterier behövs ej
- G-con45 adapter ingår - passar alla G-con45 spel

495:-

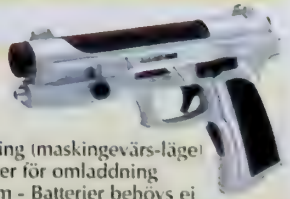
Tillbehören är ett urval ur vårt stora sortiment av rattar, gamepads, pistoler, kablar, minnen, etc. för Playstation, Nintendo & SEGA.

Beckman produkter finns i spelbutiker, varuhus, kataloger t.ex. Expert, Kungsan, Lekia, Lekplaneten, SPELIA, Teknikmagasinet och Åhlens City. Alla priser är cirkapriser [illegible]

Generalagent:
BECKMAN
Beckman & Partners AB

Vi söker fler återförsäljare

Tel: 08-608 21 00
Box 1008,
Fax: 08-608 21 61
Kvarnbergsvägen 25
www.beckman-inno.se
141 21 HUDDINGE



Hejsan SP!

1. När jag läste att ni i Super PLAY 36 skrev – som svar på frågan om de bästa kommande rollspelen till Nintendo 64 – om *Earthbound 64* började jag nästan att gråta av lycka, eftersom jag har försökt att få tag på *Earthbound* till Super NES utan framgång. Nu skulle jag vilja veta om *Earthbound 64* är en uppföljare till *Earthbound* till Super NES, hur bra det är och när det släpps? 2. Är *1080° Snowboarding* det absolut bästa snowboardspelet? 3. Kommer det någon uppföljare till *International Superstar Soccer '98* till Nintendo 64? 4. Går det att spela Game Boy Color-spel på en gammal Game Boy? 5. Vilket Game Boy Color-spel är bäst av *Harvest Moon* och *Legend of Zelda: Link's Awakening DX*? 6. Vilket är det bästa basketspelet till Nintendo 64?

WuGirl

Hej!

1. *Earthbound 64* är uppföljaren till Super NES-spelet *Earthbound*. Det släpps i Japan i januari , med titeln *Mother 3*, och verkar vara Nintendos största satsning på ett renodlat RPG på många år. Tyvärr har vi inte haft möjlighet att testa det, så vi kan inte säga hur bra det är ännu. 2. Ja. Inget annat kommer i närheten. 3. *International Superstar Soccer 2000* är beräknat att släppas här i mars nästa år. 4. Vissa av dem fungerar till alla Game Boy-modeller. Däribland både *Harvest Moon* och *Link's Awakening DX*. 5. *Link's Awakening DX*. 6. *NBA Courtside*.

SP

Hej.

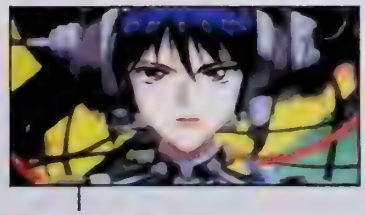
Först vill jag uttrycka min djupa besvikelse över att ni gjorde den stora blundern att skriva att *Super Mario Bros* har sålts i fler exemplar än Michael Jacksons *Thriller*. Jag har alltid blint litat på alla fakta i Super PLAY som jag troget har köpt sedan 1995, men *Thriller* har idag sålts i 47 miljoner kopior världen över. 28 miljoner av dem är sålda i USA vilket kanske var vad ni menade. Nu över till frågorna. 1. Tror ni verkligen att Dreamcast kommer att slå i Europa trots den begränsade tillgången på konsolen i år? Nästa år kommer ju PlayStation2 med DVD funktion. 2. Är det gamla Commodore 64-spelet *Giana Sisters* en klon på *Mario Bros* eller tvärtom? 3. Finns det något europeiskt releasedatum för fortsättningen på *Secret of Mana*? 4. Kan ni ge mig siffrorna för hur många miljoner exemplar varje konsol har sålt i Europa? Jag litar fortfarande på er till 100 procent när det gäller TV-spel.

Smooth Criminal

Hej!

Vi vill också uttrycka vår besvikelse över att ha litat på en uppenbarligen några år för gammal upplaga av Guinness Rekordbok, där vi hittade *Thriller*-siffran. *Super Mario Bros* har dock med all säkerhet sålts i 40 miljoner exemplar. 1. Det kommer många fler Dreamcast-konsoler under första halvåret år 2000 och då har Sega fortfarande inte fått konkurrens av Sonys PlayStation2. 2. *Great Giana Sisters* var ett otroligt bra plattformsspel men samtidigt en extremt uppenbar kopia av *Super Mario Bros*. Nintendo stämde företaget i fråga som fick dra tillbaka sitt spel från marknaden. 3. Square Europe har fortfarande inte bekräftat att *Legend of Mana* kommer hit. Men det översätts till engelska och släpps i USA nästa sommar, så räkna med en Sverige-release under nästa höst. 4. Tyvärr är det dåligt med detaljerade försäljningssiffror, särskilt europeiska. I hela världen har det sålts ungefär 72 miljoner Game Boy, 56 miljoner PlayStation, 49 miljoner Super NES, 25 miljoner Nintendo 64, 9 miljoner Saturn och 3 miljoner Dreamcast.

SP



Animeklippen i videon *King of my Castle*, som visas regelbundet på MTV, är ur filmen *Ghost in the Shell*.

Tja SP!

1. Kommer Dolphin ungefär samtidigt som PlayStation2? 2. I Wamdu Projects musikvideo *King of my Castle* visas vad som verkar vara sekvenser ur en anime. Jag undrar om den filmen går att se i sin helhet eller om den bara är gjord för musikvideon?

Delfinen

Tja!

1. PlayStation2 släpps i Japan i mars och i Europa och USA nästa höst. Dolphin ska släppas i alla tre regioner nästa höst eller vinter. 2. Sekvenserna i videon är hämtade ur *Ghost in the Shell*. Den är släppt i Sverige och finns i alla välsorterade köpvideobutiker.

SP

ÖVER 350 000 LÄSARE, VARJE MÅNAD!

GAMERS KÖPER HELST TIDNINGAR DÄR DE KÖPER SPEL...

Idag hittar Du våra tidningar hos följande återförsäljare:

80 KVM MUSIK, HAGFORS
BENGANS SKIVAFFÄR, GÖTEBORG
BOA, HUDIKSVALL
COM-PORTEN, SÄFFLE
DA DATAPRODUKTER, VÄXJÖ
G V G HYRFILM, VÄXJÖ
GAME CENTER, STOCKHOLM
GAME SHOP BOYS, SOLNA
GAME SHOP, NORRKÖPING
GAMES MANIA, VÄRNAMO
HOBBEX/LEKSAKSCITY, ARLÖV
JUW PRODUCTS, KATRINEHOLM
LAKA, NYKÖPING
LEK & PRESENT EDSBYN
LEKCENTER, HALMSTAD
LIDBERGS SKIVHANDEL, FALKÖPING
O.M. GAMES, UPPLANDS VÄSBY
OXELÖSUNDS VIDEO & BILJARDCAFÉ
PLAY ZONE, LULEÅ
PLAY ZONE, SKELLEFTEÅ
PLAYOFF CARDS & GAMES, JÖNKÖPING
PM RECORDS, KRISTINEHAMN
POPPIS LEK/LEKPLANETEN, ÅLAND
POWERLESS CAFE , STOCKHOLM
POWERSTORE/GAME OVER, MALMÖ
REMI, NORRTÄLJE
ROYPRO IMPORT, RONNEBY
SERIEGROSSISTEN, STOCKHOLM
SOFTWARE EXPRESS, STOCKHOLM
SPEL & SÅNT, ARVIKA
SPEL & SÅNT, NORRTÄLJE
SPELAKUTEN, STOCKHOLM
SPELBITEN, STOCKHOLM
SPELBUTIKEN, BORLÄNGE
SPELGROTTAN, KRISTIANSTAD
SPELIA, STOCKHOLM
SSD/NORDIC GAMES, GÄVLE
SSD/NORDIC GAMES, KARLSTAD
SSD/NORDIC GAMES, LINKÖPING
SSD/NORDIC GAMES, ÖREBRO
TRADITION, STOCKHOLM
TVSPELARNA, ALINGSÅS
TVSPELCENTER, HAPARANDA
TV-SPELHUSET, HELSINGBORG
TV-SPELHUSET, LUND
TV-SPELHUSET, MALMÖ
TV-SPELHÖRNAN, VISBY
TVSPELSBUTIKEN, LIDKÖPING
TVSPELSBÖRSEN, GÄVLE
TVSPELSBÖRSEN, GÖTEBORG
TVSPELSBÖRSEN, STOCKHOLM
TVSPELSBÖRSEN, STRÄNGNÄS
TVSPELSBÖRSEN, UPPSALA
TVSPELSBÖRSEN, VÄSTERÅS
TVSPELSBÖRSEN, ÖREBRO
WEBHALLEN SVERIGE, STOCKHOLM
VIDEOMIX, BORÅS

Vill Du också sälja Sveriges populäraste speltidningar?

GRAND OCEAN AB

Vi distribuerar Super PLAY, PC Gamer, Svenska PlayStation-Magasinet, TOTAL Film med flera tidningar till återförsäljare över hela landet.
Hör av dig om du också vill utöka ditt sortiment.
Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam.

SLIPGATAN 5, 117 39 STOCKHOLM,
TEL: 08-84 08 26, FAX 08-656 68 46

NÄSTA MÅNAD

LINK PÅ NYA ÄVENTYR

Världens populäraste spelsaga fortsätter. I fem nya spel. Vi träffar mannen bakom dem.

GRAN TURISMO 2

Uppföljaren till världens bästa bilspel kommer till Sverige. Vi testar alla de nya banorna.

Dessutom recenserar vi *Tomb Raider IV*, *Turok: Rage Wars*, *This is Football*, *Crash Team Racing* och många fler.

Super PLAY 46 kommer den 9 december

Med reservation för ändringar.

nordic games

2 års garanti

PlayStation

Nyheter

449:-

Dino Crisis

479:-

LMA Manager

389:-

Crash Team Racing

449:-

Mission Impossible

389:-

Destrega

449:-

007 Tomorrow Never Dies

Alien Resurrection	449
Bedlamia	459
Chocobo Racing	389
Crash Team Racing	389
Cyber Tiger	429
Darkstone	459
Destrega	389
Dino Crisis	449
Discworld Noir	449
Disneys Magical Tetris	389
Duke 2000	429
FA Premier League Manager	449
Fifa 2000	449
Fighting Force 2	459
Formula 1 (EA)	449
Formula One 99 (Sony)	389
Gran Turismo 2	389
Grand Theft Auto 2	449
Grandia: Star Ocean 2nd Str	449
Half Night	459
Hot Wheels Turbo Racing	429
Int Track & Field 2	459
ISS Pro Evolution	459
Jade Cocoon	479
Knock Out Kings 2000	449
Medal of Honour	449
Metal Gear Solid Add On	249
Mission Impossible	449
Movie 2000	449
Nascar 2000	429
NBA Live 2000	449
No Fear Downhill Mountainbikin	449
Prince Naseem Boxing	449
Rainbow Six	429
Rayman 2	349
Resident Evil 3	459
Shen Storm	429
Spyro 2	389
Syphon Filter 2	459
Tratan	389
Thrill Kill	389
Tomb Raider 4	459
Tomorrow Never Dies	449
Worms Armageddon	349
Xena Warrior Princess	429

Reservation för prisförändringar

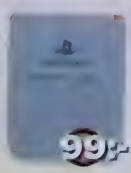
Ordinarie

549:-

Final Fantasy 8

Inkl. Ascigr. så länge lagret räcker.

Ape Escape	389
Asterix	499
Atlantis	299
Attack of the Saucerman	389
Blaze & Blade	419
Bloody Roar 2	449
Breath of Fire 3	329
Bugs Bunny	449
Bust A Move 3Dx	349
Bust A Move 4	449
Carmageddon	419
Castrol Honda Superbike	449
Civilization 2	459
Croc 2	449
Driver	429
Egypten	389
Everybody's Golf	389
Evil Zone	388
F.A. Manager	469
F.A. Premier League Star	449
Gex 3 Deep Cover	399
Global Domination	389
G-Police 2	389
Gungage	459
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Legend of Kartia	459
Metal Gear Solid	479
Mulan Story	349
Music	389
Need for Speed 4	449
NHL 2000	449
Omega Boost	389
Point Blank 2	389
Premier Manager 99	389
Quake 2	429
Re Volt	449
R-Type Delta	389
Shadowman	449
Silent Hill	479
Smash Court Kournekova	389
South Park	449
Speed Freaks	389
Star Wars Episode 1 the Phante	449
Street Fighter Alpha 3	499
Syphon Filter	389
Wipe Out 3	389
V-Rally 2	449



99:-

WWF Attitude	459
X-Files	389

Minnes -kort Stand. *flera färger*

Platinum

249:-

Resident Evil 2

Bust A Move 2	249
C&C Red Alert	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Formula One 97	249
G-Police	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Medievil	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Soviet Strike	249
Tekken 3	249
Time Crisis	249
Tomb Raider 2	249

Tillbehör

Action Replay Professional	469
Acton Replay Smart Cartridge	249
Antennkabel	149
Cooling System	349
Game Booster Gameboy	459
HK Dual Shock Original	329
HK Dual Shock Standard	229
HK Negcon	299
HK Original, grå, svart & vit	179
HK Standard, grå	99
JS Ascii Stick	599
Link Kabel	129
Minneskort 1080 Block	499
Minneskort 360 Block	299
Minneskort 840 Block	399
Minneskort Standard	99
Minneskort Comp. 60 Block	249
Minneskort Original	99
Multi Tap Standard	249
Mus	199
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun	299
Pistol, Real Arcade Light Gun	499
Pistol, Scorpion	299
Ratt, Dual Shock Mad Catz	649
Ratt, Dual Shock Jordan	649
RGB Kabel	149
RGB Super AV Kabel	199

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res för slutförsäljning.

Billigast i Sverige!!

Reaspel

249:-

San Francisco Rush

Aces Exodus Oddw. 2	249
Actua Golf 3	249
Actua Soccer 3	249
All Star Tennis 99	199
Alundra	249
Apocalypse	199
Azure Dreams	249
Bloody Roar	199
B-Movie	129
Broken Sword 2	249
Cardinal Syn	129
Galaxy Wars Vengeance	249
Darkstalkers 3	249
Diablo	249
Duke Nukem 3D	129
Duke Nukem Time 2 Kill	249
Escape ODT	199
Excalibur	249
Forsaken 3CN	129
Future Cop LAPD 2100	199
Masters of Teras Kasi	249
Mega Man 8	249
Mega Man Battle & Chase	249
Men in Black	249
Michael Owen WLS 99	199
Motorhead	129
Premier Manager 98	199
San Francisco Rush	249
Small Soldiers	249
Snow Racer 98	199
Tai Fu	249
Tank Racer	249
Test Drive 4	249
Theme Hospital	249
Timeshock Pro Pinball	199
War Games	249
Victory Boxing 2	249

Japan import

829:-

Resident Evil 3 *Jap*

Arc the Lad 3	829
Capcom Gen Vol 5	729
Dragon Quest 7	829
Dragon Valor	629
Front Mission 3	829
Gran Turismo 2	999
Jailbreaker	995
Legend Of Mana	829
Racing Lageon	729
Resident Evil 3: Last Escape	829
Saga Frontier 2	849
Vampire Saviour Ex Edition	699
Vandal Hearts 2	795
Wild Arms 2	829
Xenogears	995
X-Men vs Street Fighter	99

USA import

499:-

Echo Night *USA*

Brave Fencer Musashiden	599
Chocobo Racing	519
Echo Night	499
Elergeiz	549
Fighters Maker	599
Final Fantasy 8	649
Final Fantasy Anthology	629
Jade Cocoon	599
Kartia	599
Lunar Silver Star Story	749
Parasite Eve	649
Shadow Madness	749
Star Ocean	549
Suikoden 2	629
Thousand Arms	719
Xenogears	599

NINTENDO64

Nyheter

Donkey Kong
Inkl. Memory expansion

Cyber Tiger	499
Donkey Kong inkl. Mem Exp	749
Fighting Force 64	589
Harvest Moon	Ring!
Hot Wheels Turbo Racing	499
Jet Force Gemini	549
Knock Out Kings 2000	499
Looney Tunes Duck Dodgers	589
NBA Live 2000	499
NHL Pro 99	589
R2R Boxing	589
Rayman 2	589
Road Rash	589
Rugrats	549
The New Tetris 64	549
Tonic Trouble	589
WCW Wrestling	499
Worms Armageddon	589

Ordinarie

All Star Baseball 2000	589
Banjo Kazooie 3D	449
C&C 64 3D	589
Castlevania 3D	589
Duke Nukem Zero Hour	589
F1 World Grand Prix 2	549
Flying Dragon	399
Goldeneye 007	399
Hybrid Heaven	589
Mario Golf	584
Mario Kart 64	399
Mario Party	529
Micro Machines 64 Turbo	549
Milos Astro Lanes	499
Monaco GP Racing Sim	589
Mystical Ninja 2	549
Premier Manager	589
Quake 2	499
Re Volt	589
Shadowgate 64	589
Shadowman	589
South Park	589
Star Wars Episode 1 Racer	589
Superman 3D	499
WCW vs NWO Revenge	589
WWF Attitude	589
Zelda the Ocarina of Time	449

Bortvräkes

299:-/st - Köp 2 eller fler

269:-/st

Beetle Adventure Racing

Mission Impossible

Beetle Adventure Rac.	GT 64 World Champ	NHL 98
Body Harvest	Holy Magic Century	NHL Breakaway 99
Chopper Attack	Knife Edge	Robotron X
Clayfighter 63_	Lamborghini Challenge	Sp. Station Silicon V
Doom	Lylat Wars	Star Shot Space Circus Fever
Extreme G2	Madden 64	Super Mario 64
F1 World Grand Prix	Mission Impossible	Tetrisphere
Fighters Destiny	Mortal Kombat Myth	Top Gear Overdrive
Forsaken	Multi Racing Champ	Top Gear Rally
GASP	Mystical Ninja	Gretzky 3D Hockey 98
Gex 2 Enter the Gecko	NBA Jam 99	Wayne Gretzky Hockey
Glover	NBA Live 99	

Vi har en ny butik!

i Kupolen i Borlänge

Öppet Vardagar 10-20, lördag 10-17, söndag 11-17

Basenheter

Basenhet utan spel	999
Basenhet 1080 Pack	1699
Basenhet Goldeneye Pack	1699
Basenhet Mario Kart Pack	1699
Basenhet Mario Pack	1275
Basenhet NHL 99 Pack	1699

Tillbehör

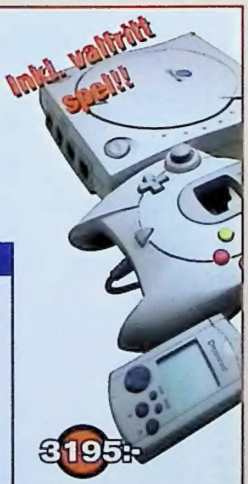
Action Replay Professional	499
Antennkabel N64	149
Game Booster Gameboy Color	599
Handkontroll original	289
Handkontroll standard	189
Rumble Väst	499
Memory Expansion Pack	249
Memory Expansion Pack, Org	329
Minneskort 8 Meg, 32x N64	299
Minneskort Original	189
Minneskort Plus, 4x större	149
Ratt, Mad Catz inkl Rumble	649

Dreamcast

Dreamcast

PAL version

I paketet ingår: Ett valfritt spel, en handkontroll, strömsladd, scartkabel, manual, demo CD samt ett 56k modem.



Bas & Tillbehör

Antennkabel	279
Basenhet	2695
Converter Import	399
HK Original Dreamcast	329
JS Arcade Stick Dreamcast	649
Keyboard	329
Ratt, Sega Steering Wheel	749
Vibration Pack	279
YMS Minneskort	329

Ordinarie

Aero Wings	549
Blue Stinger	549
Incoming	599
Millienium Solider	599
Monaco GP 2	549
Pen Pen Tri Icelon	549
Power Stone	549
Ready to Rumble Boxing	549
Red Dog	549
Sega Rally 2	549
Sonic Adventure	549
Tokyo Highway Ch	549
Trick Style	599
Virtua Fighter 3tb	549

November spel

Billiard Nights	549
Buggy Heat	549
Dynamite Cop	549
Formula 1	599
House of the Dead 2	549
House of the Dead 2 + Pistol	549
Hydro Thunder	549
Jeremy McGrath Supercross 2000	599
Marvel vs Capcom	599
NBA 2000	549
NFL Quarterback Club 2000	549
Sega Bass Fishing + spö	1049
Snow Surfers	549
Soul Calibur	549
Speed Devils	549
Suzuki Allstar Racing	549
Toy Commander	549
UEFA Striker	599
World League Striker	549
Worldwide Soccer 2	549

December/Jan

Armada	549
Cool Boarders	549
Deep Fighter	549
Die Hard Trilogy 2	549
Jimmy Whites Cueball 2	549
King of Fighters	549
Metropolis Street Racer	599
Rayman 2	549
Resident Evil:Codename Veronica	Ring
Sega Golf	549
Sega Sports NHL 2000	549
Shadowman	599
Shenmue	549
Slave Zero	549
Super Speed Racing Cart	549
Test Drive 6	549
Tetris 4D	549
Toy Story 2	549
Vigilante 8 2nd offensive	549
Wild Metal	549

Japan Import

Aero Dancing	629
Air Force Delta	699
Basenhet inkl valfritt spel	2995
Bio Hazard Codename Veronica	829
Buggy Heat	649
Climax Landers	599
Cool Boarders Burn	699
Dreamcast Tidning + democd	219
Dynamite Deka 2	699
Expendable	659
Get Bass inkl Controller	1099
Gundam Side Story	849
King of fighters 99	659
Marvel vs Capcom	699
Shenmue	829
Soul Calibur	699
Star Gladiator 2	699
Street Fighter Zero 3	849
Tetris 4D	549
Virtua Striker 2	899

Reservation för prisändringar.

FINAL FANTASY VIII

199:-

Guide

Riona Heartilly	249
Seifer Almasy	249
Squall Leonhart	249
Zell Dincht	249

NEO GEO POCKET COLOR

Världs Premiär!

Neo Geo Pocket Color Bas	899
Link Kabel	199

Fatal Fury

Ordinarie spel

Baseball Stars	399
Bust a Move Pocket	399
Fatal Fury	399
King of Fighters	399
Metal Slug	399
Pocket Tennis Color	399
Samurai Shodown	399
Turf Master	399

nordic games

24 timmars leverans

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Action Man	395
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer 2	95
Adidas Power Soccer 98	95
Air Combat	195
Akuji	295
Alien Resurrection	395
Alien Trilogy	125
All Star Soccer	125
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alone in the Dark	125
Alundra	195
Andretti Racing	150
Ape Escape	350
Apocalypse	125
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault Rigs	95
Asterix	395
Asteroids	250
Atlantis	295
Attack of the Saucermen	350
Auto Destruct	150
Azure Dreams	225

Batman & Robin	195
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlesport	75
Battlestation	250
Beast Wars	95
Beatmania	395
Bedlam	75
Big Air	295
Bio Freaks	95
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloodlines	295
Bloody Roar 2	350
B-Movie	95
Bomberman Fantasy Racing	375
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	250
Brian Lara Cricket	395
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Brunswick Bowling	395
Bubble Bobble	350
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Bugs Life Activity Centre	350
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
Buster & Beanstalk	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	350
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Capcom Generation 2	350
Cardinal Syn	95
Carmageddon 2	375
Carnage Heart	95
Castlevania	295
Castrol Honda Superbike	350
Cheesy	150
Chessmaster 2	395
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chocobo Racing	375
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	225
Civilization 2	395
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	150
Constructor	250
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	295
Courier Crisis	150
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crash Team Racing	375
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Croc 2	395
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	395
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
D	150
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 2	225
Dead Ball Zone	95
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Defcon 5	95
Descent	95
Descent 2	95
Destruga	375
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Dino Crisis	395
Discworld	150
Disneys Magical Tetris	375
Disruptor	95
Divers Dream	295
Dodgem Arena	95
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Dragon Heart	150
Dreams	295
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Dynasty Warriors	95
Egypten	295
Eliminator	95
Epidemic	95
Escape OST	125
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	350
Everybodys Golf	295
Evil Zone	350
Excalibur 2555 AD	150
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	95
F.A Premier League Manager	395
F.A. Premier League Star	350
FA Manager	395
Fade to Black	95
Felony 11-79	195
Fifa 2000	395
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	150
FIFA 99	350
Fifth Element	95
Final Doom	225
Final Fantasy 7	195
Final Fantasy 8	395
Floating Runner	95
Fluid	95
Formula 1 98 (EA)	395
Formula 1 99 (Sony)	375
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frank Thomas Baseball	95
Frenzy	95
Frogger	95
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
G-Darius	125
Gex 3 Deep Cover	295
Global Domination	295
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
G-Police	95
G-Police 2	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto 2	395
Grand Theft Auto London	225
Granstream Saga	295
Gridrun	95
Guardian Crusade	295
Guardian Heroes	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95

Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	150
K1 the Arena Fighters	195
Kagero Deception 2	350
Kart Duel 2	195
Kensei	295
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden NFL 2000	395
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Mass Destruction	95
Master of Monsters	350
Max Power Racing	295
Maximum Force	95
MDK	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Battle & Chase	225
Mega Man Legends	350
Mega Man X3	295
Mega Man X4	395
Men in Black	195
Metal Gear Solid	350
Metal Gear Solid Add On	225
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Missile Command	350
Mission Impossible	395
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	250
Need for Speed 4	350
Newman Haas Racing	125
NFL Blitz	95
NFL Extreme	95
NFL Gameday	95
NFL Quarterback Club 97	95
NHL 2000	395
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	195
NHL 99 Pro	250
NHL Breakaway 98	95
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	195
NHL Powerplay	95
NHL Powerplay 98	95
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
No Fear Downhill Mountainbikin	395
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	125
Oddworld 2 Abes Exoddus	125
Off World Interceptor	95
Olympic Games	250
Olympic Soccer	75
Omega Boost	350
One	95
Onside Soccer	95
Overblood	95
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	125
Pax Corpus	95
Perfect Assassin	95
Perfect Weapon	95
Pet in TV	95
PGA Tour Golf 96	95
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Philosoma	95
Pitball	95
Player Manager	250
Player Manager 98/99	395
Pood	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Pool Hustler	295
Populous the Beginning	295
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Psy Psy	95
Psy Psy 2	295
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	295
Primal Rage	95
Prime Goal	95
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	195
Project Overkill	150
Psybadek	95
Psychic Force	95
Qbert	350
Quake 2	395
Quake 2	395
R4 Ridge Racer Type 4	295
R4 Ridge Racer Type 4 + JogC	595
Rage Racer	195
Raging Skies	95
Rally Cross 2	250
Rampage World Tour	295
Rampage World Tour 2	395
Rapid Racer	95
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Rayman 2	395
Raystorm	95
Re Volt	350
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	195
Reboot	95
ReLoaded	150
Resident Evil	195
Retro Force	295
Revolution X	75
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Riot	95
Rise 2 Resurrection	95
Risk	395
Rival Schools	250
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	125
Robopit	95
Robotron X	95
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
R-Type Delta	350
Rugrats	295
Running Wild	250
Sampras Extreme Tennis	350
Sesame Street	350
Shadowman	350
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Silent Hill	395
Sim City 2000	395
Slamscape	95
Sled Storm	395
Smash Court Kournokava	350
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
South Park	395
Speed Freaks	350
Spice World	150
Sports Car GT	250
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	95
Star Ocean	395
Star Wars Episode 1	395
Starblade Alpha	95
Steel Harbringer	75

Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Collection 2	395
Street Skater	395
Striker 96	95
Suikoden 2	350
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250
Supersonic Racers	95
Swagman	75
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	350
Tarzan	350
Tekken	95
Tekken 2	125
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	225
Tennis Arena	225
Test Drive 4	150
Test Drive 4X4	250
Test Drive 5	295
Tetris Plus	450
Theme Hospital	195
Theme Park	295
This is Football	350
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	295
Tilt!	95
Time Commando	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	495
Titan Wars	95
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	225
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	195
Tommi Mäkinen Rally	195
Total Drivin	125
Total Eclipse	95
Total NBA 96	95
Total NBA 97	95
Total NBA 98	95
Transport Tycoon	295
Trap Runner	250

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade** **försäljningspriset** betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Gungage	395
Hard Boiled	50
Hard Edge	350
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	95
Herca Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hot Wheels Turbo Racing	395
Hugo	225
Hugo 2	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	95
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Track & Field	150
Int.Track & Field 2	395
Invasion	195
Iron & Blood	95
Iron Man X/O	95
Izzuguud	195
Jade Cocoon	395
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	125
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	250
KKND Krossfire	295
Klonoa	195
Knock Out Kings	295
Knock Out Kings 2000	395
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kuruzhi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	295
Legend of Kartia	395

Lego Racers	395
Lego Rock Raiders	395
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	295
LMA Manager	395
Loaded	75
Lone Soldier	125
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	295
Monaco Grand Prix 2	350
Monkey Hero	250
Monopoly	450
Monster Seed	350
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	95
Mortal Kombat 4	250
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	150
Moto Racer 2	295
Motorhead	95
Motormash	75
Motortoon GP 2	195
Mr Domino	95
Mulan Story	295
Music	350
Myst	250
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 2000	395
Nascar 98	150
Nascar 99	250
NBA Fastbreak	95
NBA In the Zone	95
NBA In the Zone 2	95
NBA Jam Extreme	95
NBA Jam T.E.	95
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	95
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95

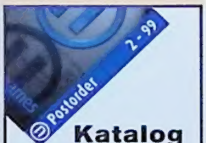
Reservation för prisändringar.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

Treasures of the Deep	95
Triple Play Baseball 2000	375
True Pinball	150
Tunnel B1	75
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
UEFA Champions League 99	395
UEFA Striker	395
Um Jamma Lammy	350
V 2000	95
Vandal Hearts	195
War Games	150
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	225
Warhammer Shadow of the H	195
Warhawk	95
Warzone 2100	350
Wayne Gretzky Hockey 98	95
V-Ball	250
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	195
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Williams Arcades Greatest Hits	125
Williams Arcades Greatest Hits	125
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wing Over 2	350
Wipe Out	95
Wipe Out 3	350
Viper	95
Virtua Pool	225
Virus	350
VMX Racing	295
World Cup 98	95
World Cup Golf	95
Worms	195
Worms Armageddon	395
VR Powerboat Racing	95
V-Rally	95
V-Rally 2	395
V-Rally Platinum	95
Wreckin Crew	95
Wrestlemania	125
Ys	95
Y-Tennis	150
WWF Attitude	350
WWF In Your House	150
WWF Warzone	250
X2	95
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Files	375
XGames Pro Boarder ESPN	250
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
YoYos Puzzle Park	295
Z	150

PSX Tillbehör

Action Replay Datel	150
Action Replay Professional Datel	395
Adapter Gun Con	50
Antennkabel Multi Ej Original	95
Game Booster Gameboy	195
HK Analog Ej Original	75
HK Analog Original	95
HK Dual Shock Ej Original	125
HK Dual Shock	225
HK Negcon	150
HK Original	95
HK Original, Kopia	50
HK Resident Evil	95
Link Kabel	75
Minneskort 120 Block	150
Minneskort 15 Block, Kopia	85
Minneskort 240 Block	195
Minneskort 360 Block	250
Minneskort 480 Block	295
Minneskort 720 Block	325
Minneskort Compressor 60 Block	125
Minneskort Original	95
Multi Tap	195
Mus	150
Pistol, Real Arcade Light Gun	395
Pistol, Övriga modeller	95
Ratt, Mad Catz Dual Shock	550
Ratt, Mad Catz Äldre Modell	395
RGB-kabel	95
The Glove	395
X-Plorer	250
X-Tender	50



Katalog

Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Nintendo64

1080	350
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Star Baseball 2000	450
All Stars Baseball 99	295
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazooie 3D	350
Beetle Adventure Racing	250
Bio Freaks	150
Blast Corps	150
Body Harvest	195
Bomberman 64	150
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	295
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
C&C 64 3D	495
Californa Speed	450
Carmageddon 2	450
Castlevania Legends	450
Centre Court Tennis	350
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	395
Charlys Blast Challenge	350
Chopper Attack	195
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Cyber Tiger	450
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	350
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	650
Doom 64	150
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	195
Extreme G2	295
F1 Pole Position	150
F1 World Grand Prix	250
F1 World Grand Prix 2	450
FIFA 64	150
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	150
Flying Dragon	450
Forsaken	150
F-Zero X	250
GASP	195
Gex 2 Enter the Gecko	250
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	195
Hexen	195
Holy Magic Century	250
Hot Wheels Turbo Racing	450
Hybrid Heaven	495
Iggys Reckin Balls	150
Int. Superstar Soccer 64	125
Int. Superstar Soccer 98	195
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	195
Knock Out Kings 2000	450
Kobe Bryant NBA Basket	150
Lamborghini Challenge	150
Lego Racers	495
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	250
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	250
Mario Golf	495
Mario Kart 64	350
Mario Party	495
Micro Machines 64 Turbo	475
Milos Astro Lanes	395
Mischief Makers	195
Mission Impossible	195
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	350
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	250
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	350
Mystical Ninja 2	450
Nagano Winter Olympics	150
Nascar 99	250
NHL 99	250
NHL Breakaway 98	150
NHL Breakaway 99	195
NHL Pro 99	450
Off Road Challenge	195
Olympic Hockey	150
Penny Racers	295
Pilotwings 64	195
Premier Manager	450
Quake 2	450
Quake 64	250
Rampage 2 Universal Tour	450
Rampage World Tour	350
Rayman 2	495
Re Volt	450
Robotron X	150
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	195
Shadowgate 64	450
Shadowman	450
Snowboard Kids	350
South Park	495
Space Station Silicon Valley	250
Star Shot Space Circus Fever	250
Star Wars Episode 1: Racer	495
Star Wars Rogue Squadron	350
Star Wars Shadows of the Emp	295
Super Mario 64	150
Superman 3D	395
Tetris 64	395
Tetrisphere	195
The New Tetris 64	450
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	250
Top Gear Rally	195
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	350
Twisted Edge Snowboard	395
Waialae Country Club Golf	295
War Gods	150
Wave Race 64	195
Wayne Gretzky Hockey	150
Wayne Gretzky Hockey 98	150
WCW vs NWO Revenge	395
WCW vs NWO World Tour	350
Virtual Chess	395
World Cup 98	195
V-Rally Edition 99	195
WWF Attitude	525
WWF Warzone	295
Yoshis Story	395
Zelda the Ocarina of Time	350

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Dreamcast Japan	1500
Dreamcast PAL	2250
Game Gear	250
Gameboy Color	595
Gameboy Pocket	195
Gameboy Standard	150
Jaguar	250
Jaguar CD	295
Master System	95
Multimega	495
Nintendo	295
Nintendo 64	650
Playstation	795
Sega 32X	95
Sega MegaCD 1	150
Sega MegaCD 2	150
Sega Megadrive 1	195
Sega Megadrive 2	195
Sega Nomad	495
Sega Saturn	495
Super Nintendo	350
Virtual Boy	295

GB Color

F1 World Grand Prix	275
Game & Watch Gallery 2	275
Klustar	275
Legend of the River King	275
Pocket Bomberman	275
Quest for Camelot	275
Sylvester & Tweety	275
Tetris DeLuxe	275
Top Gear Rally Pocket	275
Zelda DX	275

vi betalar 100 kr för alla dina gamla GB Color spel.

Dreamcast

Japan Import

Monaco GP 2	350
Power Stone	495
Pen Pen Tri Icelon	350
Sega Rally 2	350
Super Speed Racing Cart	395
Sonic Adventure	350
HK Original Dreamcast	250
Virtua Fighter 3tb	350

ring för köp & sälj priser på övriga import titlar

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter **utan extra kostnad**

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Alpha Storm
PC värde 99:-

Rumble Pack Jtech
N64 värde 129:-

Pitball
PSX värde 129:-

Int. Rally Champ
PC värde 99:-

Minne 4x
N64 värde 149:-

Assault
PSX värde 129:-

Minnesk Joytech
PSX värde 99:-

Reboot
PSX värde 129:-

Reservation för prisändringar.

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____
2. _____
3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 18 år _____

☐ Ja tack, jag vill gärna ha en gratis katalog.

Frankeras ej!
Nordic Games betalar portot

nordic games

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

© and ™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.
Konsumentinfo - Bergsala AB, tel 0300-509 00.

Mums.

N64 - nu i sex nya smaker. That's tertainment.